NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

11/12 • AUSGABE 187 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 11

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

- 30. November 2012
- Drei Bundles
- Ab 299 Euro

PREVIEWS

New Super Mario Bros. U
Nintendo Land
Skylanders: Giants
Call of Duty: Black Ops 2
Assassin's Creed 3
Trine 2: Director's Cut
007 Legends
Darksiders 2
Warrior's Orochi
ZombiU
Toki Tori 2
u. v. m.

Auf über 20 Seiten!

Wii U

Jetzt geht's los!

REVIEWS

Aktuelle Games im Test,
u. a. FIFA 13, Madagascar 3,
Angry Birds Trilogy,
Schlag den Raab 3

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Test + Tipps: Der Prof rockt jetzt auch den 3DS!

POKéMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

Das Pokémon-Epos für den DS im XXL-Test!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

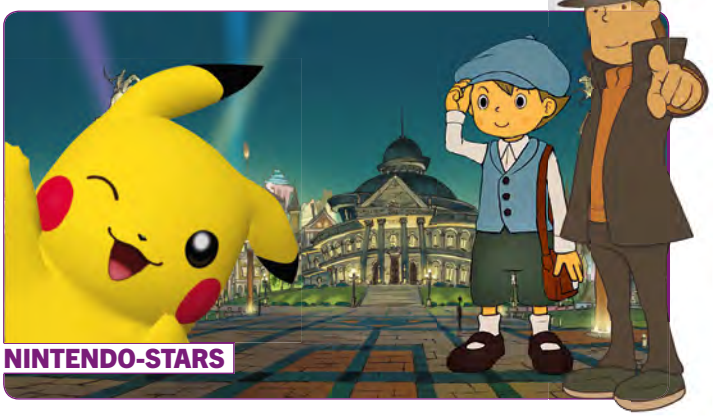
In wenigen Wochen ist es so weit: Am 30. November 2012 wird Nintendo die Wii U in Europa zu Preisen ab 299 Euro auf den Markt bringen. Ob die Wunderkiste die Erfolgsgeschichte der mittlerweile sechs Jahre alten Wii weiterschreiben kann, wird sich in den kommenden Monaten und Jahren zeigen. Wir sind von der Wii U auf jeden Fall jetzt schon hellauf begeistert! Warum? Ganz einfach: Die Redaktion hat mittlerweile fast alle Launchtitel fleißig ausprobiert – von **New Super Mario Bros. U** über **Nintendo Land** und **Skylanders: Giants** bis hin zu **ZombiU** und **Assassin's Creed 3**. Doch sieht Letzteres denn nun wirklich so gut wie auf der PlayStation 3 oder der Xbox aus? Oder gar besser? Hat **Super Mario** auf der Wii U mehr als HD-Optik zu bieten? Greife ich zum **Nintendo Land**- oder zum **ZombiU**-Bundle? Welche Extras erwarten mich bei Portierungen wie **Call of Duty: Black Ops 2** oder **Darksiders 2** auf der neuen Nintendo-Konsole? All diese Fragen beantworten wir euch im über 20 Seiten starken Wii-U-Special in dieser N-ZONE!

Im Test-Teil dieser Ausagbe zeigen sich erste Vorboten des Spielewinters: Mit **Professor Layton und die Maske der Wunder** und **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** haben wir bereits zwei Nintendo-Hits getestet – und liefern euch obendrein gleich nützliche Tipps & Tricks dazu! Neben weiteren aktuellen Spieletests haben wir auch diesen Monat noch eine Auswahl an interessanten Themen aus dem Nintendo-Universum parat – freut euch auf unsere beliebten Retro-Reportagen, spannende News, Community-Seiten und hilfreiche Kaufberatungen.

Werft außerdem einen Blick auf unsere Homepage unter www.n-zone.de! Dort findet ihr tagesaktuelle Neuigkeiten, viele Wettbewerbe mit coolen Gewinnen und eine riesige Community, mit der ihr euch über unser allerliebstes Hobby, das Spielen, austauschen könnt.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe der N-ZONE!

Euer N-ZONE-Team



ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Vorschau-Artikel, den jeder machen wollte: ***Nintendo Land***
- Vorschau-Artikel, den keiner machen wollte: ***Skylanders: Giants***
- Test, den jeder machen wollte: ***Schlag den Raab: Das 3. Spiel*** *– weil alle gespannt waren, ob eine Minispielsammlung für die Wii ähnlich viel Spaß machen kann wie die bekannte TV-Show*
- Test, den keiner machen wollte: ***FIFA 13*** *– weil schon im Vorfeld die Gerüchte die Runde machten, wonach der aktuelle Ableger der Fußballsimulation alles andere als durchdacht ist*
- Zahl des Monats: *299: So viele Euro müssen wir Zocker hinlegen, wenn wir die Wii U in der günstigsten Ausstattungsvariante haben möchten. Wenig ist das nicht.*
- Anzahl der eingesetzten Pikarat beim neuen **Layton**: *0 – denn Thorsten Küchler schafft es auch ohne! An dieser Stelle einen herzlichen Dank an unseren liebenswerten Redaktionsleiter!*
- Ausgegebene Euro im eShop in der ersten Oktober-Woche: *8 – fünf Euro für **Picross e**, drei für **Mole Mania**. Das Maulwurfspektakel aus der Feder von Shigeru Miyamoto testen wir in der nächsten N-ZONE.*

INHALT 11/2012

16

THOMAS
Es sind nur noch wenige Wochen, bis die Wii U in Deutschland erhältlich ist. Aber welche Ausstattungsvarianten brauchen Nintendo-Fans? Genügt das Basic Pack für knapp 300 Euro oder muss möglicherweise sogar das ZombiU Premium Pack für 400 Euro her? Im Heft verraten wir euch alles, was ihr vor dem bevorstehenden Marktstart der Wii U wissen müsst.

VORSCHAU | DIE Wii U IN DEUTSCHLAND

58

SEBASTIAN
Es ist so weit: Wir haben das letzte große **Pokémon**-Spiel für den alten DS genau unter die Lupe genommen und verraten euch, warum dieses Spiel so heiß ist. Und damit ihr noch mehr Spaß beim Zocken habt, liefern wir euch gleich ein paar hilfreiche Tipps dazu.

TEST | POKéMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14
Die Wii U in Deutschland	16

Wii U

007 Legends	34
Assassin's Creed 3	32
Call of Duty: Black Ops 2	30
Darksiders II	35
Nano Assault Neo	37
New Super Mario Bros. U	24
Nintendo Land	20
Skylanders: Giants	26
Toki Tori 2	37
Trine 2: Director's Cut	36
ZombiU	28

3DS

Paper Mario: Sticker Star	38

TEST

Charts	64
Das Team	41
Der 3DS-Schnäppchen-Einkaufsführer	66
Kalender	44
Meinungsmache	42
Release-Termine	43
So testen wir	40
Top-Spiele	62

Wii

FIFA 13	50
La-Mulana (WiiWare)	69
Lernerfolg Grundschule Englisch Klasse 4 (WiiWare)	69
Madagascar 3: Flucht durch Europa	52
Metal Slug X (Virtual Console)	68
Real Bout Fatal Fury 2 (Virtual Console)	69
Real Bout Fatal Fury Special (Virtual Console)	69
Schlag den Raab: Das 3. Spiel	54

3DS

Angry Birds Trilogy	57
FIFA 13	51
Kirby Star Stacker (Virtual Console)	71
Madagascar 3: Flucht durch Europa	53
Moorhuhn Piraten 3D (3DSWare)	71
Picross e (3DSWare)	70
Professor Layton und die Maske der Wunder	46
Shifting World	56

DS

PCrazy Hunter (DSWare)	71
Ispot Japan (DSWare)	71
Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2	58

24

THOMAS

Die Entwickler von Nintendo sind unermüdlich: In Kürze tritt unser Lieblingsklempner schon wieder zu einem neuen Abenteuer an, diesmal auf der Wii U. Welche Neuerungen hat Marios Jump&Run-Comeback zu bieten? Wie viel Spaß macht der Koopmodus via GamePad? Und worum geht's in puncto Story? Bei uns erfahrt ihr es auf Seite 24!

VORSCHAU | NEW SUPER MARIO BROS. U

46 + 84

CHRISTOPH

Ende Oktober feiert der beliebte Nintendo-Professor seinen Einstand auf dem Nintendo 3DS, wir haben das Spiel schon jetzt auf Herz und Nieren geprüft. Als kleine Hilfestellung haben wir zudem die ersten 75 der insgesamt 150 Haupträtsel für euch geknackt und die Lösungen zusammengefasst!

TEST + TIPPS | PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

ONLINE

DS-Kanäle 70

VideoGamesZone 72

Wii-Kanäle 68

RETRO

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (GBA) 76

Es geht auch ohne! 78

Nintendo in der Spielhalle 80

Retro-Startseite 74

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

TIPPS & TRICKS

Fire Emblem: Radiant Dawn 83

Madagascar 3: Flucht durch Europa 83

Monster High: Monsterkrasse Highschool-Klasse 83

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 82

Professor Layton und die Maske der Wunder 84

MEINUNGEN

Kolumne 94

Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96

Heftvorschau 98

Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

007 Legends, Vorschau 34

Angry Birds Trilogy, Test 57

Army Men: Sarge's Heroes, Retro 80

Assassin's Creed 3, Vorschau 32

Call of Duty: Black Ops 2, Vorschau 30

Crazy Hunter, Online 71

Darksiders II, Vorschau 35

FIFA 13, Test 51

Fire Emblem: Radiant Dawn, Tipps 83

Ispot Japan, Online 71

Kirby Star Stacker, Online 71

La-Mulana, Online 69

Lernerfolg Grundschule Englisch Klasse 4, Online 69

Madagascar 3: Flucht durch Europa, Test 52

Madagascar 3: Flucht durch Europa, Tipps 83

The Magical Quest, Retro 81

Metal Slug X, Online 68

Monster High: Monsterkrasse Highschool-Klasse, Tipps 83

Moorhuhn Piraten 3D, Online 71

Nano Assault Neo, Vorschau 37

New Super Mario Bros. U, Vorschau 24

Nintendo Land, Vorschau 20

Paper Mario: Sticker Star, Vorschau 38

Picross e, Online 70

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Test 58

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Tipps 82

Professor Layton und die Maske der Wunder, Test 46

Professor Layton und die Maske der Wunder, Tipps 84

Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers , Online 69

Real Bout Fatal Fury Special, Online 69

Schlag den Raab: Das 3. Spiel, Test 54

Shifting World, Test 56

Skylanders: Giants, Vorschau 26

Toki Tori 2, Vorschau 37

Trine 2: Director's Cut, Vorschau 36

ZombiU, Vorschau 28

HAT IWATA GELOGEN?

3DS Will uns der Nintendo-Boss kalten Kaffee gegen Bares andrehen?

Zunächst die Fakten: Nach fast zweimonatiger Wartezeit sind seit 2. Oktober 2012, 11 Uhr Berliner Ortszeit, drei neue Level-Pakete, bestehend aus jeweils drei Arealen, für **New Super Mario Bros. 2** verfügbar. Wer den „Münzrausch"-Modus anwählt und dann auf „Laden" klickt, der bekommt wahlweise „Goldgier" (Paket 1, niedriger Schwierigkeitsgrad), „Münzparcours A" (Paket 2, mittlerer Schwierigkeitsgrad) und „Nervenkitzel" (Paket 3, hoher Schwierigkeitsgrad) für jeweils 2,50 Euro. Alle drei Pakete gibt's zwar auch als Kombi-Angebot, doch günstiger wird's dadurch nicht: Der Gesamtpreis beträgt 7,50 Euro. So mancher Fan wunderte sich darüber, dass alle neun Levels lediglich vier Blöcke Speicherplatz beanspruchen. War der komplette Inhalt möglicherweise schon auf dem 3DS-Modul enthalten und wurde er beim Kauf lediglich freigeschaltet? Dies würde in dreistem Widerspruch zu Iwatas Beteuerung stehen, wonach man den Spielern nicht mit kaltem Kaffee das Geld aus der Tasche ziehen möchte. Doch wir geben Entwarnung: Da alle Level-Bestandteile – Gumbas, Koopa, Wasser-Animationen, Hintergründe etc. – schon im Spiel enthalten sind, ist der geringe Platzbedarf eher einer cleveren Programmierung zu verdanken. ■

Christoph meint:
„Iwata ist eben doch ehrlich! Nicht auszudenken, was passiert wäre, hätte sich das vollmundige Versprechen des Nintendo-Bosses als Dampfplauderei erwiesen. Für meinen Geschmack bieten die neuen Levels durchaus genügend Motivation, bestehende Münzrekorde zu brechen. Vor allem das erste Paket eignet sich perfekt zur schnellen Geldvermehrung."

DIE KONSOLE FÜR GEIZ-ZOCKER

Der Chef von Nintendo of America bekennt sich zur Wii.

Nicht ohne Neid blickt Reginald Fils-Aime auf den Erfolg der PlayStation 2. Im Interview mit dem Onlinemagazin **Kotaku** gibt der Boss von Nintendo of America offen und ehrlich zu: „In der letzten Konsolengeneration war die PS2 in puncto Hardware-Leistung die schwächste aller Konsolen. GameCube und Xbox waren stärker. Dennoch war die Sony-Konsole am langlebigsten." Das lässt Fils-Aime hoffen, dass auch die Wii noch lange am Markt bestehen könnte. Er verspricht, dass die altgediente Fuchtelkonsole auch dann noch angeboten wird, wenn die Wii U schon erhältlich ist. Zum Vergleich: Für den antiquierten DS bringt Nintendo noch immer vereinzelt Spiele heraus, etwa jüngst **Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer** oder die neuen **Pokémon**-Rollenspiel-Editionen **Schwarz & Weiß 2**. ■

Christoph meint:
„Es ist nicht anzunehmen, dass die Wii allzu rasch vom Markt verschwindet. Mit einem geringen Preis wird die Hardware unter Geiz-Zockern rasch Verbreitung finden. Das war bei der PlayStation genauso."

N-ZONE ERKLÄRT DIE DENPA MEN

3DS Wer oder was steckt hinter dem irren eShop-Spiel?

Amerikaner dürfen sich glücklich schätzen: Sie zocken schon seit Ende September den Geheimtipp **The Denpa Men** (im eShop für umgerechnet ca. 10 Euro erhältlich). In den USA heimste das total verrückte Rollenspiel Bestwertungen ein; die 3DS-Fans sind aus dem Häuschen. Einen maßgeblichen Anteil daran hat die liebenswerte Werbung mit drei Jungs in Teletubby-Kostümen (siehe Bild rechts). Doch ohne ein anständiges Spielerlebnis würde das kaum helfen, denn auch das Gameplay strotzt vor Irrsinn und Schabernack!

So funktioniert's

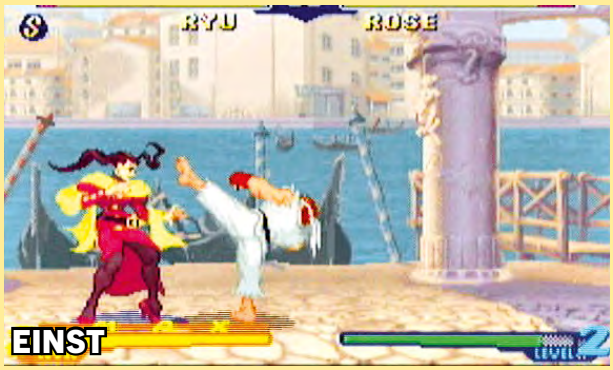
Ihr lauft mit eurem Nintendo 3DS durch die Straßen eurer Nachbarschaft und haltet via Kamera nach sogenannten Denpa Men Ausschau – sie befinden sich zumeist in unmittelbarer Nähe von WLAN-Hotspots. Habt ihr einen Typen gefangen, erkundet ihr mit ihm (jetzt auf dem Bildschirm) Höhlen und schlagt euch in rundenbasierten Kämpfen mit allerlei gegnerischem Gesocks herum. Zwischendurch plündert ihr Schatzkisten und treibt die Handlung voran. N-ZONE erfuhr: Die **Denpa Men** sollen demnächst auch in Europa ihr Unwesen treiben – hoffentlich schon bald.

Von links nach rechts: Die Denpa Men erkunden Dungeons, sind in freier Wildbahn auffallend oft in der Nähe von WLAN-Hotspots anzutreffen, erweisen sich im rundenbasierten Kampf als äußerst schlagkräftige Truppe und können es mit jedem noch so starken Gegner aufnehmen. Es sind eben wahre Multitalente!

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden.

Sieben Euro und fuffzich Cent – so viel will Nintendo für drei lächerliche Level-Pakete in **New Super Mario Bros. 2** haben. Und ich armer Frührentner soll das mit meinen mickrigen Einlagen bezahlen. Ja, wo sind wir denn? Kann ich etwa das Geld aus dem Ärmel schütteln? I wo! Ich habe es satt, dass ich ständig erneut zur Kasse gebeten werde, obwohl ich schon 40 Euro für ein 3DS-Modul bezahlt habe. Zusatzinhalte sind mit mir nicht zu machen, basta. Früher ging es doch auch ohne, wie der Hüpf&Renn-Meilenstein **Super Cranky 64** eindrucksvoll bewies!



Kaufte man in der guten alten Zeit – das waren die frühen Neunziger – ein Videospiel, so wusste man: Die Summe, die auf dem Kassenzettel steht, hat man zu berappen. Punkt. Aus. Ende im Gelände. Da war klar geregelt: Ein neues Modul ist zwar kein billiges Vergnügen, aber immerhin sind die Unkosten überschaubar. 130 Mark bezahlte man gern – und dann war Schluss. Man wusste, dass man ein vollständiges Spiel in den Händen hält und keines, das nachträglich noch erweitert wird. Damals war die Welt noch schwer in Ordnung. Und ich dick im Geschäft, haha.

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

WIRBEL UM BANJO & KAZOOIE

Ex-Rare-Entwickler wollen's noch mal richtig wissen.

Zuerst die schlechte Nachricht: Das Superstar-Duo Banjo und Kazooie (bekannt durch zwei nach ihnen benannte N64-Kult-Jump&Runs) wird es vermutlich nie wieder auf eine Nintendo-Konsole verschlagen. Der Grund: Die Markenrechte an der Reihe liegen bei Microsoft. Doch jetzt die frohe Kunde: Laut Serienerfinder Grant Kirkhope und Artist Steven Hurst können **Banjo Kazooie**-Fans zumindest mit einem geistigen Nachfolger rechnen. Über den Twitter-Account „MingyJongo" lässt das Team verlauten, dass es ein ähnliches Videospielprojekt gern verwirklichen würden. Eine Grafik-Engine namens „Unity" soll sogar bereits für das Unterfangen der Ex-Rare-Mitarbeiter bestellt worden sein. Die Programmierprofis dazu: „Unity wäre perfekt für unseren geistigen Nachfolger. Levels und Details sollen dabei so nah wie möglich am Original sein." – Abwarten. ■

BYE-BYE, LAYTON?

Sehen wir die Serie künftig nur noch auf dem iPhone?

Im Herbst letzten Jahres wurde bekannt, dass der nächste Teil der erfolgreichen **Professor Layton**-Serie, der ursprünglich für den DS entwickelt wurde, exklusiv für Apples iOS erscheint. Das Spiel ist mittlerweile in Japan unter dem Titel **Layton Brothers: Mystery Room** erhältlich und Nintendo-Fans fragen sich besorgt, ob der Professor nun komplett auf das iPhone gewechselt ist. Dafür gibt es aber bisher keinerlei Hinweise. **Mystery Room** ist vielmehr ein Spin-off der Reihe, in der nicht Professor Hershel Layton, sondern dessen Sohn Alphendi die Hauptrolle spielt. Auch das Gameplay ist etwas anders als bei den Rätselsammlungen, sodass Alphendi in seiner Funktion als Detektiv bei Scotland Yard nun Tatorte untersuchen muss. Anstelle von Luke fungiert nun die etwas ältere Nachwuchsermittlerin Lucy Creila als Sidekick. Wir gehen davon aus, dass die Hauptserie weiterhin auf dem Nintendo 3DS fortgesetzt wird, und freuen uns, wenn sie durch den iOS-Ableger noch populärer wird. ■

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

Die Retro Studios – bekannt durch Metroid Prime und Donkey Kong Country Returns – sind nach ihrer Mitarbeit an Mario Kart 7 weiterhin damit beschäftigt, anderen Nintendo-internen Studios zu assistieren. Sie kümmern sich Medienberichten zufolge unter anderem ums Optimieren von Grafik-Engines.

TOPS & FLOPS

⬆ SATORU SHIBATA ZEIGT'S ALLEN

Satoru Shibata – das Bild zeigt ihn in einer Lagerhalle – hat uns alle überrascht: Kurz vor Druck dieser N-ZONE widmete sich der Chef von Nintendo of Europe den 3DS-Neuheiten, die uns in den kommenden Wochen und Monaten erwarten. Wir Redakteure legten kurzerhand eine Nachtschicht ein, um alle kommenden Hits pünktlich ins Heft zu bekommen.

⬇ SONY STÄNKERT

In einem Interview mit dem Onlinemagazin **Eurogamer** äußert sich Sonys UK-Boss Fergal Gara negativ über die Wii U: Er lobt Nintendo zwar als fairen Konkurrenten, bezeichnet die neue Konsole des japanischen Unternehmens allerdings als Nischenprodukt, das sich ausschließlich an Frühkäufer richtet, nicht so sehr an den Massenmarkt. Wenn es um Erfolg und Misserfolg geht, haben wir Zocker aber noch ein letztes Wörtchen mitzureden!

⬆ NCON ROCKT DIE STADT CALLE

Die diesjährige NCON – eines der beliebtesten und größten Nintendo-Fan-Treffen Europas – ging erfolgreich zu Ende. Höhepunkte waren der **Zelda: Ocarina of Time**-Speedrun innerhalb von 30 Minuten sowie das charmant moderierte „Nintendo-**Familienduell**", das ihr hier auf dem Bild seht. 2013 geht's mit der nächsten NCON weiter – unbedingt vormerken!

⬇ FOUL, ÄH … FAUL!

Die Entwickler von **FIFA 13** für Wii und Nintendo 3DS wollten offensichtlich schnell in den Feierabend. Anders lässt es sich nicht erklären, warum die diesjährigen Ableger der EA-Fußballsimulation fast identisch zu den Vorjahresversionen sind. Ob Jubelgesänge, Kommentar, Animationen oder Menügestaltung: Es scheint, als hätte Electronic Arts nur die Zahl „12" auf der Verpackung in eine „13" geändert.

⬆ N-ZONE ZOCKT

Nintendo of Europe lud uns nach Frankfurt am Main ein, wo wir fast alle Wii-U-Starttitel in Ruhe ausprobieren konnten. Unser Favorit: **Nintendo Land** – mit zwölf gewitzten Attraktionen ist der Wiederspielwert immens hoch. In der Vorschaurubrik dieser N-ZONE findet ihr exklusive Angespielt-Eindrücke zu **New Super Mario Bros. U**, **ZombiU** und Co.!

WARRIORS OROCHI 3 HYPER

Wii U Wilde Massenschlachten, Historien-Drama und Zeitreisen!

Zum Start der Wii U schickt Tecmo Koei eines seiner Musou-Spiele ins Rennen, darunter fallen all diese wilden Massenschlachten, in deren Verlauf ihr Tausende 08/15-Gegner mit spektakulären Combos besiegt. **Dynasty Warriors VS** für 3DS ist solch ein Spiel. Und **Warriors Orochi 3** wird die Wii-U-Fassung des Spielprinzips. Im Rahmen der verrückten Story treffen die Universen verschiedener Musou-Spiele aufeinander. Es gilt, eine fiese Hydra zu besiegen, die euch jedoch zunächst haushoch überlegen ist. Doch die Mond-Prinzessin lässt euch in der Zeit zurückreisen und ihr habt nun die Aufgabe, verlorene Schlachten der Vergangenheit erneut zu spielen, ihren Ausgang zum Besseren zu wenden und so eine Armee zu schaffen, die der Hydra gewachsen ist. Das Spiel erschien vor einigen Monaten bereits für PS3, wird für Wii U aber viele Zusatzfeatures bieten. Euch erwartet hier eine zwar recht stumpfe, etwas altmodische Massenkeilerei, doch der Umfang ist absolut gewaltig und diverse Strategie-Elemente sowie ein schlauer Koop-Modus auf TV und Wii-U-Controller sorgen bei Musou-Fans schon jetzt für leuchtende Augen! ■

Sebastian meint: *„Seit Jahren haben die Musou-Spiele einen besonderen Platz in meinem Herzen. Objektiv sind sie nie wirklich super – stets hinken sie grafisch der Konkurrenz hinterher, stets sind Menüs und Spielsysteme etwas altbacken und stets läuft alles auf eigentlich recht monotone Massenschlachten hinaus. Doch irgendwie machen die mir Spaß. Und es gibt immer so viel freizuschalten! Und dann ist da noch diese abgefahrene Japan-Rockmusik. Hach, ich freue mich!"*

SO KÄMPFT IWATA GEGEN DIE PIRATEN

3DS Der Nintendo-Boss räumt mit Klau-Zockern auf!

Iwata reicht's! Schon seit langer Zeit sorgen Produktpiraten für rückläufige Verkaufszahlen von DS-Spielen, nicht mal der brandneue 3DS ist vom fiesen Software-Klau verschont geblieben. Jetzt hat der Nintendo-Boss gehandelt: Das neue Firmware-Update sorgt dafür, dass gemeine Games-Gauner ausgesperrt werden. Denn mit der Version 4.4.0-1 soll Nintendo neue Kopierschutz-Maßnahmen eingeführt haben. Medienberichten zufolge sollen nahezu alle illegalen Flashcards nicht mehr funktionieren. ■

Christoph meint:

„Nintendo sperrt Hacker aus und beweist, dass der Kampf gegen die fiesen Software-Piraten durchaus erfolgreich sein kann. Doch letztlich ist er nur ein Katz-und-Maus-Spiel: Die kriminell veranlagten Zocker werden sich neue Möglichkeiten einfallen lassen, um sich ihre Spiele aus dem Internet zu laden. Iwata muss also stets in Lauerstellung bleiben, damit Klau-Zocker keine krummen Dinger mehr drehen."

GAME BOY COLOR SCHLÄGT PSP

Im Check: Welche Mobilkonsole hält am längsten durch?

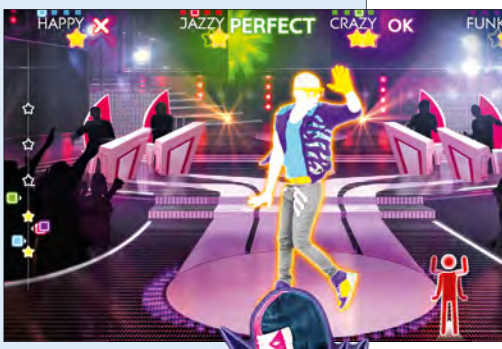
Das ist der blanke Wahnsinn: Der Game Boy Color (1999) beschämt Sonys PlayStation Portable (2005) im Batterie-Battle! Die uralte Mobilkonsole hält mit 08/15-Batterien, wie man sie an jeder Straßenecke kaufen kann, satte 35 Stunden durch. Sonys hochmodernes Prestige-Gerät macht hingegen schon nach weniger als vier Stunden schlapp. Auch der 3DS geht nicht gerade als die ausdauernste Konsole in die Annalen ein. Die einzelnen Ergebnisse wurden vom amerikanischen Technik- und Lifestyle-Magazin **Wired** erhoben und liefern durchaus überraschende Erkenntnisse. Aber seht selbst! ■

Sony PSP	**3 Stunden, 45 Minuten**
Nintendo 3DS	**3 Stunden, 55 Minuten**
Nintendo DSi	**4 Stunden, 2 Minuten**
Nintendo 3DS XL	**4 Stunden, 32 Minuten**
Nintendo DS Lite	**4 Stunden, 38 Minuten**
Game Boy Advance SP (Modell mit Hintergrundbeleuchtung)	**4 Stunden, 50 Minuten**
Game Boy Micro	**5 Stunden, 30 Minuten**
Nintendo DSi XL	**5 Stunden, 45 Minuten**
Nintendo DS	**6 Stunden, 1 Minute**
Game Boy Advance SP (Modell mit Frontbeleuchtung)	**11 Stunden, 56 Minuten**
Game Boy	**15 Stunden, 30 Minuten**
Game Boy Advance	**29 Stunden, 32 Minuten**
Game Boy Color	**35 Stunden, 45 Minuten**

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

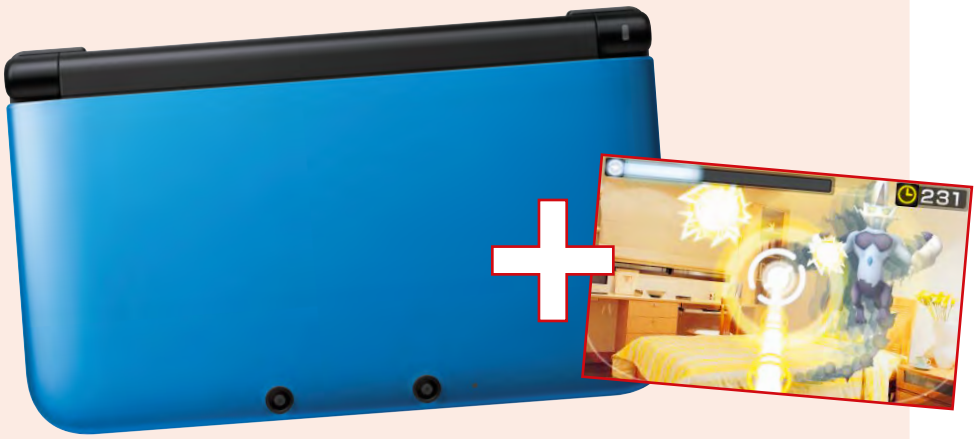
JUST DANCE 4 (Wii)



Mit der **Just Dance**-Serie hat Ubisoft einen echten Volltreffer gelandet, denn dank eines unkomplizierten Spielablaufs kommen auch Einsteiger und sogar untalentierte Tänzer voll auf ihre Kosten. So hat sich die Reihe schnell zum Hit gemausert und erzielt mit jeder frischen Auflage neue Rekordverkäufe. Seit dem 2. Oktober ist nun **Just Dance 4** erhältlich und wie die Vorgänger bietet das Tanzspiel haufenweise aktuelle Musiktitel, die vor allem im Mehrspielermodus für perfekte Party-Stimmung sorgen. Unter den 40 neuen Chart-Hits wie beispielsweise „Good Feeling“ von Flo Rida oder „Moves Like Jagger“ von Maroon 5 featuring Christina Aguilera befindet sich garantiert für jeden Geschmack ein passendes Lied zum Abtanzen. Damit das Game auch beim munteren Familienabend funktioniert, hat Ubisoft ein paar zeitlose Klassiker, etwa von Barry White oder The B-52’s eingebaut. Damit müssen Besitzer älterer Ohren nicht gleich Reißaus nehmen, wenn von den Kids ein Battle-Duell gefordert wird! Bei dem Battle-Modus handelt es sich übrigens um eine Neuerung: Über sechs Runden lang wird hier Kopf an Kopf zu speziellen Choreografien getanzt, während das Spiel ständig eure Moves bewertet, um schließlich den Top-Dancer eurer Familie zu ermitteln. Im Gegensatz dazu sollt ihr im Dance-Crew-Modus mit bis zu vier Freunden eine gemeinsame Choreografie möglichst akkurat zum Besten geben. Spannende Tanz-Aufgaben und mehr als 45 Mash-up-Choreografien sorgen darüber hinaus für Langzeitspielspaß bei allen tanzbegeisterten Zockern! ■

GEWINNEN MIT DEN POKéMON

In Zusammenarbeit mit Nintendo würdigen wir die Veröffentlichung der neuen **Pokémon**-Editionen mit einem dicken Gewinnspiel! Wir versorgen einen Leser mit dem brandneuen Nintendo 3DS XL. Den Download-Code für das eShop-Spiel **Pokémon Traumradar** erhält der Gewinner praktischerweise gleich mit. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr uns nur auf www.n-zone.de/gewinnspiele die richtige Antwort (A oder B) auf unsere Frage (rechts) nennen. Das Gewinnspiel läuft bis 13. November 2012. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit der Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.



WAS GIBT ES BEI UNS ZU GEWINNEN?
- **A: Einen Nintendo 3DS XL + Pokémon Traumradar**
- **B: Ein XL-Schnitzel + Traumfänger**

DIE WAHRHEIT ÜBER BAYONETTA 2

Wii U Darum gibt Nintendo grünes Licht für die Krawall-Action!

Seit der offiziellen Wii-U-Präsentation ist bekannt: Der Nachfolger des PS3- und Xbox-360-Titels **Bayonetta** erscheint exklusiv für Nintendos neue Konsole. Fans des ersten Teils sind enttäuscht, alle anderen sind zumindest überrascht. Denn das abgedrehte und blutige Action-Spiel passt auf den ersten Blick so gar nicht zu Nintendos familienfreundlicher Firmenphilosophie. Volljährige Nintendo-Spieler haben aber auf jeden Fall Grund, sich zu freuen, denn der erste Teil war ein hervorragender Titel. Warum aber hat sich Nintendo zu dieser Kooperation mit Platinum Games entschieden?

Erstens ist Nintendo nicht allein verantwortlich. Die Entwickler des Spiels haben einen potenten Partner gesucht, um **Bayonetta** weiterzuentwickeln und neue Zielgruppen zu erschließen. Teil 1 war kommerziell nicht allzu erfolgreich, daher ist ein neuer Versuch mit Nintendo und deren breiter Stammkundschaft nachvollziehbar. Man könnte davon ausgehen, dass viele Spieler, die durch die Wii damals mit dem Zocken angefangen haben, mittlerweile alt genug sind beziehungsweise sich in den sechs Jahren von Casual- zu Core-Gamern entwickelt haben. Dann wäre die Zielgruppe für das Entwicklerstudio Platinum Games groß genug.

Zweitens hat Nintendo wohl erkannt, dass für den Erfolg einer Konsole auf Dauer nicht nur neue Zielgruppen, sondern auch langjährige, anspruchsvolle Spieler wichtig sind. Die kommen mit diesem harten Actionkrawall auf ihre Kosten, sodass der Titel der Wii U gut zu Gesicht stehen wird. Möglicherweise soll er auch als Ersatz für **Eternal Darkness 2** dienen, das Medienberichten zufolge gestrichen wurde.

Drittens passt **Bayonetta 2** bei genauerem Hinsehen durchaus in Nintendos Portfolio. Die Firma steht für Innovation und Kreativität, und von beidem hat das Franchise reichlich. Der erste Teil war ein wahres Feuerwerk an abstrusen Ideen und visuellen Effekten, in jeder Hinsicht übertrieben und gerade deshalb so gut. Nintendo bekommt mit **Bayonetta 2** wahrscheinlich wieder ein buntes Spiel mit künstlerischem Anspruch.

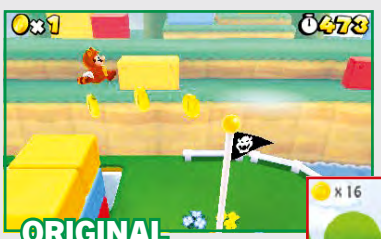
IRRER CHINA-NEPP!

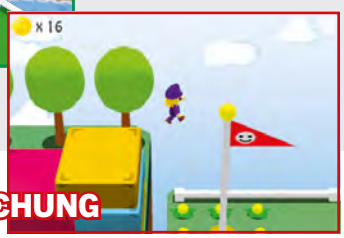
So mies kopieren die Chinesen Super Mario 3D Land!

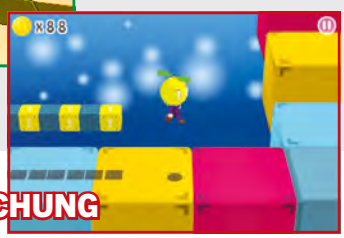
Die chinesischen Entwickler von Walnut JZ machen einen auf Mario – aber sie haben kein Talent! Seit Kurzem ist im iTunes Store ein Möchtegern-Jump&Run namens **3D Cartoon Land: Safari** erhältlich. Der Preis: 79 Cent! Doch bei näherem Hinsehen entpuppt sich das miese Machwerk als Plagiat der Genre-Referenz **Super Mario 3D Land**. Ob Levels, Gegner oder Hauptfigur: Einfach jede Gameplay-Zutat ist blanker Murks!“ ■

Christoph meint:

„Ich mahne und warne: Wer sich diesen Schmarrn aufs iPhone lädt, der wirft Entwicklern ohne jegliche Ideen unnötigerweise das Geld in den Rachen. Schon 79 Cent sind für diesen Nepp ‚made in China‘ 79 Cent zu viel! Ob Gameplay, Items oder Gegnerdesign – hier wurde versucht, fast alles zu kopieren. Geklappt hat es nicht!"







NINTENDO 3DS: WAR'S DAS SCHON?

3DS N-ZONE kennt die Herbst- und Winter-Neuheiten schon jetzt. Hier kommen sie!

Platz 5:
Mario Kart 7 und Co. landen im eShop.
New Super Mario Bros. 2 (Speichergröße: satte 2.950 Blöcke) kann schon länger aus dem eShop heruntergeladen werden, jetzt gibt's auch **Ocarina of Time 3D**, **Star Fox 64 3D**, **Super Mario 3D Land** und **Mario Kart 7** im Digitalvertrieb für jeweils knapp 45 Euro. Allerdings kauft man die Spiele besser traditionell im Laden, dort sind sie nämlich oftmals bedeutend günstiger.

Platz 4:
Nintendo 3DS XL inklusive Mario Kart 7
Diese Ankündigung hat einen faden Beigeschmack: Wer sich ab dem 16. November 2012 den weißen 3DS XL inklusive **Mario Kart 7** holt, stellt erstaunt fest: Das Kult-Rennspiel liegt nicht als Modul bei, sondern ist vorinstalliert. Wir müssen uns wohl daran gewöhnen, irgendwann alle Spiele nur noch digital zu besitzen.

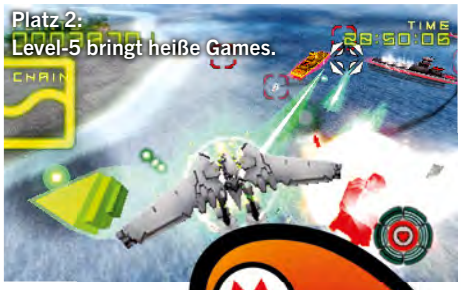
Platz 3:
Nintendo 3DS XL im Pikachu-Look
Eine Sonderedition des 3DS – egal ob herkömmliches oder XL-Modell – war längst überfällig. Jetzt herrscht Gewissheit: Eine quietschgelbe Variante der Mobilkonsole, die dem Pokémon # 25, Pikachu, gewidmet ist, kommt noch in diesem Jahr in die europäischen Läden.

Platz 2:
Level-5 bringt heiße Games.
Gleich drei sehr spezielle Japano-Titel erwarten uns zum Download: Suda 51, der exzentrische Entwickler-Baron aus Japan, versorgt uns mit dem Weltraum-Shooter **Liberation Maiden** (schon jetzt im eShop für 7,99 Euro erhältlich). Von Yoot Saito stammt das Flughafengepäckabfertigungs-Spektakel **Aero Porter** und Yatsumi Matsuno liefert das Rollenspiel **Crimson Shroud** (beide Titel folgen im Verlauf der kommenden Wochen). Die einzelnen Titel gibt es in Japan schon länger als Spielesammlung unter dem Titel **Guild01**.

Platz 1:
Mario in Papierform
Während sich Luigi und die **Fire Emblem**-Recken erst im nächsten Jahr auf dem 3DS blicken lassen, dürfen wir uns immerhin auf ein erneutes Comeback unseres Lieblingsklempners freuen: **Paper Mario: Sticker Star** kommt am 7. Dezember nach Deutschland. Uwe hat auf Seite 38 alle Fakten für euch zusammengefasst. ■

Christoph meint:
*„Nintendo konzentriert sich augenscheinlich ganz auf die Markteinführung der Wii U. Der 3DS kommt in neuen Produktvarianten – mal als Bundle, mal als Farbvariante – auf den Markt. Daneben kracht's im eShop ganz gewaltig. Dafür sorgen drei **Guild01**-Ableger von namhaften japanischen Entwicklern (eine Episode, die es in Japan gibt, wurde uns übrigens vorenthalten, nämlich das schräge Rhythmus-Rollenspiel **Rental Bukiya de Omasse**. Dass jedoch lediglich **Professor Layton** und **Paper Mario** das Herbst-Line-up füllen, enttäuscht mich."*

Platz 3:
Nintendo 3DS XL im Pikachu-Look



Platz 2:
Level-5 bringt heiße Games.

Platz 1:
Mario in Papierform

RATGEBER: REICH WERDEN

Wie wird man Millionär?
Aber mit möglichst wenig Arbeit, bitte!

Wir möchten von euch wissen: Mit welchen Tricks ergattert man in **New Super Mario Bros. 2** am schnellsten eine Million Münzen? Schreibt uns an redaktion@n-zone.de (Betreff: „Ratgeber: reich werden"). Die Leser mit den drei besten Ratschlägen, welche wir in der nächsten N-ZONE abdrucken, werden mit einem eShop-Gutschein im Wert von 20 Euro belohnt. Damit lassen sich aktuelle Perlen wie **Mole Mania** oder **Liberation Maiden** in null Komma nix herunterladen. Freut euch also auf die effizientesten Millionärsstrategien!

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

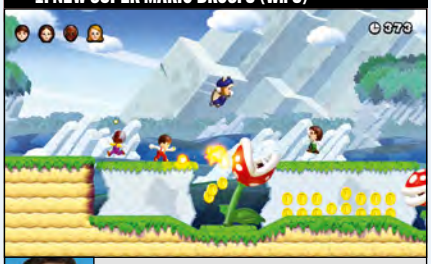
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN/ROLLENSPIEL /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012/2013

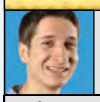
Wii U	**New Super Mario Bros. U**	30. November 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario: Sticker Star**	7. Dezember 2012	Rollenspiel

Endlich gab Nintendo den Launch-Termin der Wii U preis – und im Gegensatz zum 3DS-Launch wird ein **Mario**-Spiel von Anfang an erhältlich sein. Ab 30. November dürfen wir Mario erstmals in HD erleben, mehr dazu findet ihr in unserer großen Vorschau ab Seite 24. Wann **Paper Mario** für den 3DS veröffentlicht wird, wurde kurz vor Redaktionsschluss bekanntgegeben: Das RPG mit dem coolen Look und dem liebevollen Humor erscheint am 7. Dezember dieses Jahres!

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)





Mario ist weiterhin an der Spitze, während die Wii U auch die übrigen Ränge unserer Redaktions-Most-Wanted-Charts belegt!

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	30. November 2012

2. NINTENDO LAND (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	30. November 2012

3. RAYMAN LEGENDS (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	30. November 2012

4. ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)

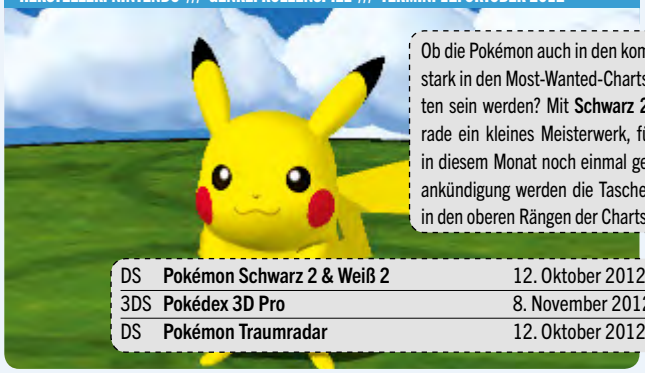
Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	30. November 2012

5. ZOMBIU (Wii U)

3 ▼		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	30. November 2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 12. OKTOBER 2012



Ob die Pokémon auch in den kommenden Monaten noch so stark in den Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser vertreten sein werden? Mit **Schwarz 2** und **Weiß 2** erschien gerade ein kleines Meisterwerk, für das viele unserer Leser in diesem Monat noch einmal gestimmt haben. Ohne Neuankündigung werden die Taschenmonsterchen wohl kaum in den oberen Rängen der Charts bleiben können!

DS	**Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2**	12. Oktober 2012	Rollenspiel
3DS	**Pokédex 3D Pro**	8. November 2012	Anwendung
DS	**Pokémon Traumradar**	12. Oktober 2012	Geschicklichkeit

3 NINTENDO LAND (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012

Anfangs waren wir dieser Minispiel-Sammlung gegenüber noch etwas skeptisch, doch je mehr der Spielchen wir ausprobieren durften, desto größer wurde unsere Vorfreude. Dasselbe gilt anscheinend auch für unsere Leser: Das am 30. November mit der Wii U erscheinende **Nintendo Land** schaffte es bis auf den dritten Platz der Most-Wanted-Charts der N-ZONE-Leser.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

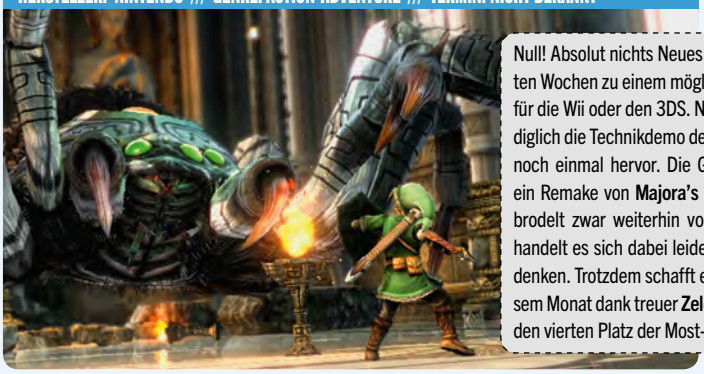
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Null! Absolut nichts Neues gab es in den letzten Wochen zu einem möglichen neuen **Zelda** für die Wii oder den 3DS. Nintendo kramte lediglich die Technikdemo der Wii-U-Enthüllung noch einmal hervor. Die Gerüchteküche um ein Remake von **Majora's Mask** für den 3DS brodelt zwar weiterhin vor sich hin – doch handelt es sich dabei leider nur um Wunschdenken. Trotzdem schafft es Link auch in diesem Monat dank treuer **Zelda**-Fans erneut auf den vierten Platz der Most-Wanted-Charts!

5 SKYLANDERS: GIANTS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** /// **TERMIN:** 12 OKTOBER 2012/30. NOVEMBER 2012 (Wii U)

Wer hätte vor gut einem Jahr geglaubt, dass die Skylanders dermaßen erfolgreich werden? Kein Wunder, dass nun eine Fortsetzung folgt, die neben dem 3DS und der Wii auch für die Wii U erscheinen wird. Wir haben das Next-Gen-**Skylanders** bereits gespielt – mehr dazu ab Seite 26 dieser N-ZONE-Ausgabe.

6 PIKMIN 3 (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE /// **TERMIN:** LAUNCHZEITRAUM

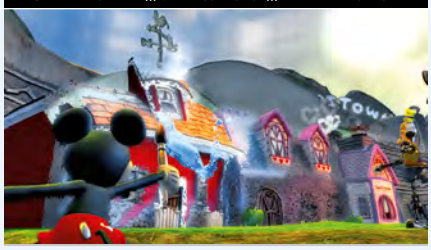
Pikmin-Fans müssen sich noch etwas gedulden – **Pikmin 3** wird nicht zum Launch der Wii U, sondern erst innerhalb des Launch-Zeitraumes erscheinen. In der Vergangenheit, wie etwa beim 3DS, erstreckte sich dieser über die 3 bis 4 Monate nach dem Launch, weswegen wir uns wohl noch bis spätestens März 2012 gedulden müssen.

7 ZOMBIU (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 30. NOV. 2012

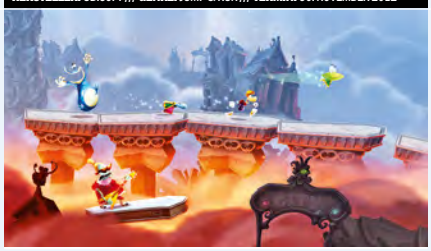
8 MICKY EPIC 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: DISNEY INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 17. NOV. 2012



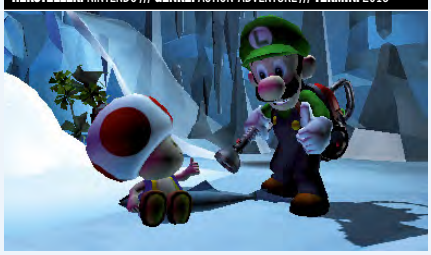
9 RAYMAN LEGENDS (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 30. NOVEMBER 2012



10 LUIGI'S MANSION (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2013



ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

Wii U

DIE Wii U IN DEUTSCHLAND

Text | Christoph Kraus

Euer Kaufberater für Nintendos nächste Konsolengeneration: Wie viel kostet uns der Spaß? Wie ist die Stimmung bei den Fans? Was braucht man, was kann man sich getrost sparen? Dazu gibt's die Meinung der N-ZONE.

▲ Satte 50 Euro werden für den Pro Controller fällig. Zum Vergleich: Der Classic Controller für die Wii kostet nur knapp 20 Euro. Dafür bot der auch weitaus weniger Tasten und war nicht einmal kabellos verwendbar.

▶ Mit diesem Konsolenständer aus dem Premium Pack stellt ihr die Wii U hochkant neben dem Fernseher auf.

Mit diesem Ergebnis hatten wir nicht gerechnet: Wir wollten von euch wissen, was euch an der neuen Konsole von Nintendo am meisten anspricht. Doch nicht etwa das innovative Eingabegerät – das Wii U GamePad – oder die hochwertige HD-Grafik standen in eurer Gunst ganz weit vorne. Nein, den größten Zuspruch heimste die Tatsache ein, dass uns bald neue Ableger berühmter Nintendo-Spiele erwarten. Der **Mario**-Konzern tut also gut daran, schon von Beginn an auf neue Abenteuer von Link, Samus, Pikachu und weiteren Superstars zu setzen. Kurioserweise lässt sich am Tag der Wii-U-Veröffentlichung, dem 30. November 2012, gerade mal ein Nintendo-Held auf dem GamePad blicken, nämlich Super Mario. Link und Co. treten lediglich als Mii-Figuren in der Minispielsammlung **Nintendo Land** auf. Ob das reicht, um das Weihnachtsgeschäft zu beherrschen, werden die kommenden Monate zeigen. Auf den folgenden vier Seiten verraten wir euch alles, was ihr zum Deutschlandstart der Wii U wissen müsst.

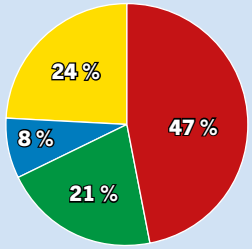
Die Mischung macht's

Was die Starttitel betrifft, erwartet uns offensichtlich eine gute Mischung aus allen erdenklichen Genres. Für den ersten Verkaufstag sicher bestätigt wurden bereits **FIFA 13**, **Mass Effect 3: Special Edition** (beide Electronic Arts), **Call of Duty: Black Ops 2** (Activision), **Batman: Arkham City – Armoured Edition**, **Scribblenauts Unlimited** (beide Warner Bros. Interactive Entertainment), **Tekken Tag Tournament 2**, **Tank! Tank! Tank!**, **Family Party: 30 Great Games – Obstacle Arcade**, **Ben 10: Omniverse** (alle Namco Bandai), **Rabbids Land**, **Assassin's Creed 3**, **Just Dance 4**, **Marvel Avengers: Kampf um die Erde**, **Your Shape: Fitness Evolved 2013**, **Sports Connection**, **ZombiU**, **Rayman Legends** (alle Ubisoft), **NBA**

Wollt ihr die Wii U kaufen?

Ja, klar! Ich habe sie schon vorbestellt.	**47 %**
Nein, ich warte auf eine Preissenkung.	**21 %**
Nein, ich kaufe die Konsole definitiv nicht.	**8 %**
Weiß nicht, ich bin hin- und hergerissen.	**24 %**

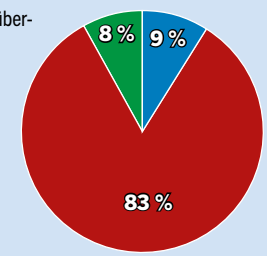
N-ZONE meint:
Nur die Hälfte von euch Lesern hat die Wii U schon vorbestellt, doch fast ebenso viele liebäugeln mit der Anschaffung der Konsole. Nur acht Prozent interessieren sich überhaupt nicht für Nintendos nächsten Streich. Wir prognostizieren dennoch, dass die Nintendo-Konsole schon Anfang Dezember restlos vergriffen sein wird.



Frage an alle Käufer: Welches Paket holt ihr euch?

Das Basic Pack für 299 Euro	**9 %**
Das Premium Pack für 349 Euro	**83 %**
Ich bin noch unentschlossen.	**8 %**

N-ZONE meint:
Diese Antwort verwundert uns nicht: Die überwiegende Mehrheit von euch wird sich am 30. November für die vollwertige Wii-U-Ausstattung entscheiden (im Set mit **Nintendo Land** oder **ZombiU**). Die Mehrkosten in Höhe von 50 bzw. 100 Euro sind euch, wie man der Umfrage entnehmen kann, ziemlich schnuppe. Acht Prozent sind noch unentschlossen.



◀ Wie man sieht, verfügt das Wii U GamePad pro Seite über jeweils zwei Schultertasten: L, R, ZL und ZR. Das ist insbesondere bei Ego-Shootern nützlich.

▶ Hier seht ihr die Ladeschale für den Controller. Sie soll die Handhabung erleichtern.

2k13 (Take Two), **Nintendo Land**, **New Super Mario Bros. U**, **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge** (alle Nintendo), **Sonic & All-Stars Racing Transformed** (Sega) und **Darksiders 2** (THQ). Das sind also mindestens 23 Titel, die allesamt am 30. November 2012 im Regal der Spielehändler liegen werden. Preislich müssen wir wohl deutlich tiefer in die Tasche greifen als bei bisheriger Wii-Software: Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel betrug der durchschnittliche Verkaufspreis von Wii-U-Spielen ungefähr 65 Euro. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt wohl künftig 70 Euro. Bislang kosteten Wii-Spiele maximal 60 Euro, Nintendo-Titel wurden in der Regel für 50 Euro angeboten.

Nachschub in petto

Ein im Vorfeld viel beachtetes Projekt bleibt leider zunächst außen vor: **Pikmin 3**. Das Strategiespiel mit den knuffigen Tropfenwesen soll aber im ersten Quartal 2013 auf den Markt kommen, wie uns ein Nintendo-Sprecher im Gespräch versicherte. Damit will das japanische Unternehmen offenbar genügend Spitzentitel in der Hinterhand halten und verhindern, dass der Wii U im Frühjahr die Puste ausgeht, weil es an qualitativ hochwertigem Spielenachschub mangelt. Wir erinnern uns: Das Nintendo 64 war am 1. März 1997 zwar mit viel Esprit gestartet, doch nach der furiosen Launch-Periode mussten die Spieler ein halbes Jahr auf die Herbstkracher warten.

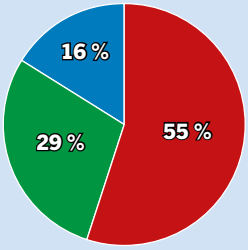
Mission: Internet

Im eShop werden vom ersten Tag an der Edel-Shooter **Nano Assault Neo** (Shin'en), das Geschicklichkeitsspiel **Trine 2: Director's Cut** (Frozenbyte) und der Knobler **Toki Tori 2** (Two Tribes) herunterladbar sein. Mit dieser Riege an erstklassigen Spielen – in Verbindung mit der deutlich besseren Infrastruktur, die schnelle Downloads und eine komfortable Navigation im eShop ermöglicht – erhofft sich Nintendo den Durchbruch im Digitalvertrieb. Schon bei der Veröffentlichung des DSi waren die Ambitionen unverkennbar, endlich Fuß im Geschäftszweig der Download-Spiele zu fassen. Aller-

Ist die Wii-U-Spieleauswahl besser als beim Nintendo-3DS-Start?

Ja, klar!	**55 %**
Nein!	**29 %**
Mir egal, Hauptsache Mario ist da.	**16 %**

N-ZONE meint:
Fast zwei Dutzend Spiele werden am 30. November in den Läden stehen. Das honorieren die Leser und bewerten die Spieleauswahl als besser gelungen als beim 3DS-Start. 29 Prozent sind anderer Meinung. Einigen Lesern ist es schnuppe, was es sonst noch gibt – sie legen nur Wert darauf, dass Mario da ist.



Welches Spiel muss zum Start unbedingt her?

New Super Mario Bros. U	71 %
ZombiU	49 %
Nintendo Land	31 %
Rayman Legends	27 %
FIFA 13	14 %
Call of Duty: Black Ops 2	14 %
Mass Effect 3: Special Edition	9 %

N-ZONE meint:
Dass Super Marios Wii-U-Abenteuer so hoch im Kurs stehen würde, überrascht uns überhaupt nicht. Doch dass sich fast die Hälfte von euch **ZombiU** zulegen möchte, ist dann doch reichlich bemerkenswert.

dings gelang es nicht, die Käufer in ausreichend hoher Zahl zum Stöbern (und vor allem Einkaufen!) im DSi-Shop zu motivieren. Das soll sich nun ändern. Ein Prämiensystem soll darüber hinaus zum ausgiebigen Online-Shopping ermuntern: Wer sich das Wii U Premium Pack zulegt, der wird bei jedem Kauf eines eShop-Titels mit Punkten belohnt. Der Wert dieser Punkte macht nach Angaben von Nintendo ungefähr 10 Prozent der Preise der heruntergeladenen Software aus. Hat man 500 Punkte angehäuft, lassen sie sich zum Kauf weiterer Spiele im eShop verwenden. Wir sind gespannt, für wen sich das Treuesystem am meisten lohnt – für das geschäftstüchtige Unternehmen Nintendo oder für uns Zocker!

Vielspieler im Visier

Im Vorfeld beäugten die Kritiker sehr genau, wie Nintendo die Wii U bewirbt: Rückt der Konzern die familientaugliche Handhabung des GamePads in den Vordergrund? Werden eher die Spiele in den Mittelpunkt gestellt? Die glückliche Gewissheit: Die nächste Konsolengeneration soll gekonnt eine Brücke schlagen zwischen Gelegenheitsspielern und Intensivzockern. Da passt auch die Ankündigung gut ins Bild, dass die Sega-Saga **Bayonetta 2** und das Superhelden-Action-Adventure **The Wonderful 101** (ehemals: **Project P-100**) für die Wii U kommen. Beide Titel entstehen beim japanischen Entwicklerstudio Platinum Games unter der Leitung von Produzent Atsushi Inaba, dem Schöpfer populärer Spiele wie **Viewtiful Joe**, **Okami**, **Phoenix Wright: Ace Attorney** und **Devil May Cry**. Zudem wird auch **Monster Hunter 3 Ultimate** von Capcom in Europa in den Handel gelangen. Das bestätigte Nintendo in einer Pressemitteilung. Die Monsterhatz erscheint dabei gleichzeitig für Wii U und 3DS und ermöglicht systemübergreifende Kämpfe.

ALLES DRIN IM KARTON?

Welche Wii-U-Variante bietet welchen Inhalt? Wir klären auf.

	Basic Pack	Premium Pack	ZombiU Pack
Preis	Ca. 299 Euro	Ca. 349 Euro	Ca. 399 Euro
Speicherkapazität	8 GB	32 GB	32 GB
Farbe	Weiß	Schwarz	Schwarz
Spielbeilage	✘	Nintendo Land	ZombiU
Ladeschale fürs Wii U GamePad	✘	✔	✔
Halterung fürs Wii U GamePad	✘	✔	✔
Halterung für die Konsole	✘	✔	✔
Sensorleiste	✘	✔	✔
Ladekabel fürs Wii U GamePad	✔	✔	✔
Stromstecker für die Konsole	✔	✔	✔
HDMI-Kabel	✔	✔	✔
Pro Controller	✘	✘	✔

N-ZONE meint:
Bringen wir es auf den Punkt: Ladeschale, Halterung (jeweils fürs Wii U GamePad) und Ständer (für die Konsole), 56 Gigabyte zusätzliche Speicherkapazität und die unterhaltsame Minispielsammlung **Nintendo Land** sind fünfzig Euro Aufpreis definitiv wert. Daher raten wir allen N-ZONE-Lesern gleich zur großen Ausstattungsvariante der Wii U. Es ist zu erwarten, dass künftige eShop-Spiele in puncto Datengröße deutlich über dem bisherigen Limit für Wii-Shop-Titel (Medienberichten zufolge sind dies 40 Megabyte) liegen werden. Zwar lässt sich das Speichervolumen der Konsole mit USB-Sticks und -Festplatten erweitern, doch allzu hübsch sieht es wiederum auch nicht aus, wenn externe Geräte die Anschlussbuchse belagern.

Zudem ist es möglich, das Abenteuer zu Hause auf dem Fernseher zu beginnen und unterwegs auf dem kleinen 3D-Bildschirm fortzuführen.

N-ZONE-Praxis-Check

Anlässlich des bevorstehenden Konsolenstarts lud Nintendo of Europe eine erlesene Anzahl an Journalisten nach Frankfurt am Main ein, um einen Großteil der Launchtitel zu spielen. N-ZONE war natürlich dabei. Unser Eindruck: Die Wii U hat mächtig viel Power unter der Haube. Typische HD-Spiele wie **Mass Effect 3: Special Edition** oder **Assassin's Creed 3** sehen auf dem Nintendo-Kasten richtig gut aus und können locker mit ihren PlayStation-3- und Xbox-360-Versionen mithalten. Als Redaktionstipp hat sich **Nintendo Land** entpuppt: Die Minispielsammlung wird von vielen Fans als simpler Zeitvertreib abgetan, ist aber überraschend vielseitig. Zwölf Disziplinen, darunter das vorgestellte „Mario Chase" (eine Art Schnitzeljagd mit den Miis), führen Gelegenheitsspieler und Profizocker gleichermaßen zusammen. Eine echte Überraschung!

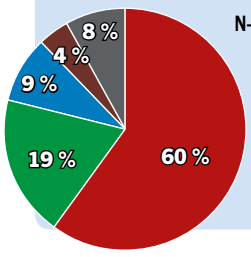
Alles drin?

Indes haben wir erfahren, welche Zubehörteile dem „Basic Pack" der Wii U (erhältlich für ca. 300 Euro) beiliegen werden. Im Einzelnen sind dies die Konsole (mit 8 GB Speicher) und das GamePad an sich (samt jeweiliger Stromstecker) sowie das HDMI-Anschlusskabel. Heißt im Klartext: Die notwendige Sensorleiste ist in dieser Produktvariante nicht enthalten! Wer aber noch eine Wii zu Hause hat, der kann die alte Leiste problemlos weiterverwenden. Das „Premium Pack" (ca. 350 Euro) enthält zusätzlich eine Ladeschale für das Game Pad (vergleichbar mit dem Pendant, das es für das „kleine" 3DS-Modell gibt) und Halterungen für GamePad und Konsole (um die Hardware hochkant aufzustellen). Die Speicherkapazität beträgt 32 GB. Das ZombiU Pack (ca. 400 Euro) entspricht genau dieser Ausstattung, enthält aber **ZombiU** statt **Nintendo Land** und zusätzlich einen Pro Controller. Einzeln kostet das Gamer-Pad ca. 50 Euro. Auf den folgenden Seiten folgen ausführliche Spieleindrücke zu den Krachern, die für unsere Geschmäcker besonders vielversprechend sind. ■

▲ Die Halterung für das Wii U GamePad sorgt für eine gute Stabilität und dient noch dazu der Aufbewahrung des außergewöhnlichen Controllers in der Schrankvitrine.

An alle Nichtkäufer: Welches Nintendo-Spiel für die Wii U hätte euch zum Kauf motivert?

Ein neuer Teil der **The Legend of Zelda**-Reihe	**60 %**
Ein **Super Mario**-Abenteuer mit 3D-Welten	**19 %**
Ein **Metroid**-Ableger	**9 %**
Eine **Star Fox**-Episode	**4 %**
Keines von alldem	**8 %**

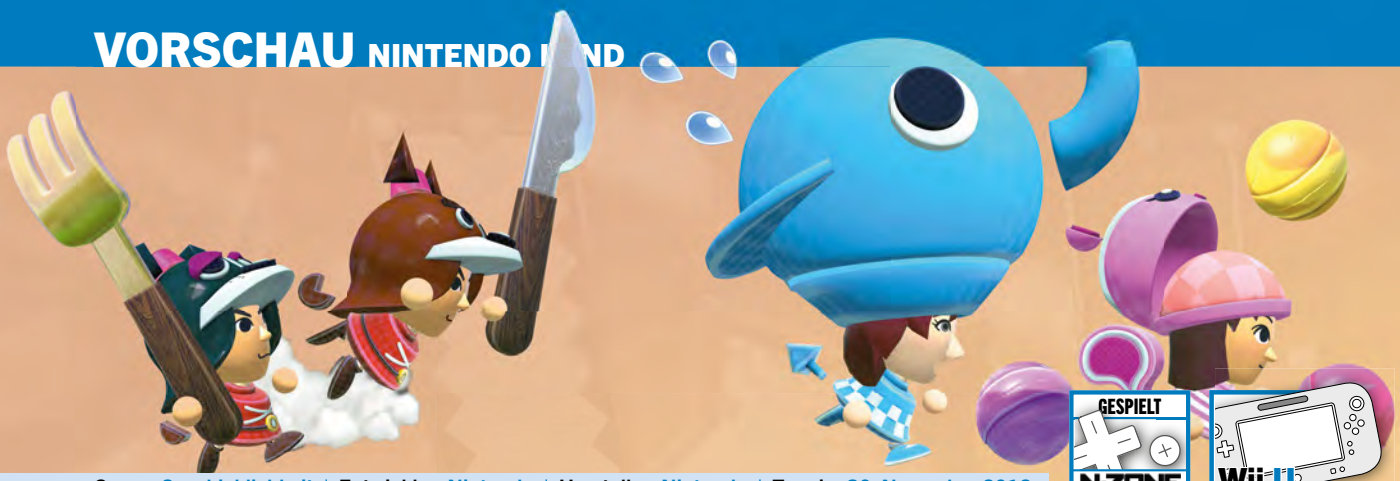


N-ZONE meint:
Diese Frage richtete sich an all jene, die sich die Wii U nicht zulegen möchten. Wäre pünktlich zum Start eine **The Legend of Zelda**-Episode herausgekommen, hätten sich immerhin 60 Prozent für die Nintendo-Konsole entschieden, anstatt vorerst mit dem Kauf noch zu warten.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„349 Euro muss man schon einkalkulieren"

Zuerst vorneweg: Ich persönlich werde mir die Wii U zum Konsolenstart nicht gönnen. Dafür ist mir die Auswahl an interessanten Spielen zu gering, selbst **New Super Mario Bros. U** bietet mir nicht genügend Innovationen. Aber es soll hier nicht um mich gehen: Objektiv betrachtet bietet Nintendo ein hochwertiges Line-up für alle Geschmäcker. Dass dabei gleichermaßen Profizocker und Gelegenheitsspieler bedient werden, dürfte mittlerweile jeder bemerkt haben. Zudem hat sich **Nintendo Land** als überaus amüsante Minispielsammlung entpuppt. Wer also darüber nachdenkt, sich die Wii U zu holen, und sich zwischen den drei Ausstattungspaketen bloß noch nicht entscheiden kann, dem sei im Falle eines Zweifels zum Premium Pack geraten. Dass **Pikmin 3** erst Anfang 2013 in die Läden kommt, war zu erwarten. Schließlich will Nintendo nicht nächstes Jahr mit leeren Händen dastehen, weil das Unternehmen sein ganzes Pulver verschossen hat. Eine logische Erklärung!



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

GESPIELT N-ZONE Wii U

NINTENDO LAND

Text | Christoph Kraus

Hereinspaziert, meine Damen und Herren – im Nintendo-Vergnügungspark gibt's Amüsement bis zum Abwinken!

Eintrittspreis: 38,50 Euro (Schüler: fünf Euro ermäßigt). Ein Softeis: 2,50 Euro (Schokoladensoße und Sahne jeweils 50 Cent Aufpreis). Eine Achterbahnfahrt: Im Eintritt inbegriffen, aber verbunden mit 1,5 Stunden Schlangestehen. Na, habt ihr erraten, wovon hier gerade die Rede ist? Klar: Von einem Freizeitpark! Mit dem Konsolenstart der Wii U eröffnet eine weitere Vergnügungsanlage ihre Pforten, das **Nintendo Land**. Eis und sonstige Leckereien werden dort zwar nicht angeboten und auch der Zutritt ist nicht sonderlich günstig – schließlich sind für Konsole und Spiel satte 350 Euro fällig –, aber wir stürzen uns dennoch ins Getümmel. Auf den folgenden vier Seiten stellen wir euch neun der zwölf Attraktionen vor und liefern exklusive Spieleindrücke gleich mit. ■

SCREEN-INFO

Sämtliche Bilder, die wir in diesem vierseitigen Artikel abdrucken, stammen aus Nintendos Pressedatenbank. Sie geben die Wii-U-Grafik authentisch wieder. Davon konnten wir uns beim Probespielen in Frankfurt/Main überzeugen.

LUIGI'S GHOST MANSION

Ein Kino-Comeback der Ghostbusters ist zwar vorerst nicht in Sicht, aber zumindest geht der Grusel mit Luigi auf der Wii U weiter. In diesem Minispiel schlüpfen vier Leute in die Rolle unerschrockener Geisterjäger, der fünfte steuert ein (für die übrigen Spieler unsichtbares) Gespenst. Dieses muss stets dem Licht der vier Taschenlampen fernbleiben, um ungestört in dem labyrinthartigen Haus herumirren zu können. Dann geht's ans Eingemachte: Die Jäger versuchen, den Geist so lange mit ihrer Lichtquelle zu bestrahlen, bis er freiwillig aufgibt. Die Spukgestalt hingegen möchte endlich ihre Ruhe haben und attackiert die Erdenbürger idealerweise von hinten. Ein großer Spaß!

CHECK
Spieler: 2-5
Spielweise: 1x GamePad, 4x Wii-FB
Anspruch: ●●○
Spaß: ●●●

ANIMAL CROSSING: SWEET DAY

Während die neue **Animal Crossing**-Episode für den Nintendo 3DS aufs nächste Jahr verschoben wurde, können sich die Serienliebhaber immerhin mit einer Miniaturversion auf den nächsten Teil einstimmen. Die Spielregeln von **Sweet Day** sind dabei ganz simpel: Vier Spieler rennen in ihrem beschaulichen Dörfchen umher und versuchen, 50 Bonbons von den Bäumen zu schütteln, ohne von den Wächtern erwischt zu werden (schließlich steht Süßigkeitenklau unter Strafe!). Der fünfte Zocker steuert die eben erwähnten Gesetzeshüter mit beiden (!) Analogsticks des Wii U GamePads. Er muss also seine beiden Finger gut koordinieren, um alle zwei Polizisten unter Kontrolle zu halten. Eine Riesengaudi!

CHECK
Spieler: 2-5
Spielweise: 1x GamePad, 4x Wii-FB
Anspruch: ●●○
Spaß: ●●●

DONKEY KONG'S CRASH COURSE

Dieses Spiel hat den Ehrenpreis in der Kategorie „Zum Haareraufen" verdient: Ihr müsst Donkey Kongs Lore, die sich auf einem vertrackten Schienensystem befindet, durch Neigen des Wii U GamePads zum Ziel lotsen. Das gelingt aber nur, wenn ihr gaaaaanz behutsam vorgeht und keine schnellen Lenkmanöver ausführt. Denn ungeduldige Naturen sehen häufiger, wie ihr schöner Wagen in alle Einzelteile zerbricht, als es ihnen lieb ist. In unserem Praxistest mussten wir den gezeigten Level fast ein Dutzend Mal in Angriff nehmen, ehe wir ihn gemeistert haben. Wer **Donkey Kong's Crash Course** beherrschen will, braucht eine ruhige Hand!

CHECK
Spieler: 1
Spielweise: 1x GamePad
Anspruch: ●●●
Spaß: ●●○

BALLOON TRIP BREEZE

An diesem Geschicklichkeitsspiel kann sich nur ein einziger Zocker beteiligen: Er klemmt sich den Touchpen zwischen die Finger und streift den Stift so hin und her, dass seine Figur auf dem Bildschirm – ein an Luftballons befestigtes Männchen – elegant allen Hindernissen ausweicht. Interessant dabei: Ihr bewegt euch stets von rechts nach links, nicht wie üblich umgekehrt. Wir sind allerdings noch skeptisch, ob das auf die Highscore-Jagd ausgelegte Minispiel auch langfristig an die Wii U fesselt. Schließlich gibt es, wie schon erwähnt, lediglich einen Spielmodus für Solozocker. Ein bisschen mager ist das ehrlich gesagt schon.

CHECK
Spieler: 1
Spielweise: 1x GamePad
Anspruch: ●○○
Spaß: ●○○

TAKAMARU'S NINJA CASTLE

Diese Attraktion von **Nintendo Land** gefiel uns am wenigsten. Das liegt daran, dass schon das Spielprinzip sehr simpel gehalten ist: Es kommt lediglich darauf an, Wurfsterne im richtigen Moment in Richtung Fernseher zu schleudern. Dies tut ihr, indem ihr mit euren Fingern über den Touchscreen des Wii U GamePads streift. Doch schon nach knapp zwei Spielminuten stellte Games-Aktuell-Kollegin Katharina Reuß, die **Takamaru's Ninja Castle** ebenfalls ausprobierte, fest: Der Nullpunkt des Controllers verändert sich von selbst. Plötzlich mussten wir das GamePad in eine ganz andere Richtung halten, nicht mehr zur Mattscheibe gerichtet!

CHECK
Spieler: 1
Spielweise: 1x GamePad
Anspruch: ●○○
Spaß: ●○○

METROID BLAST

Hierbei handelt es sich um die **Nintendo Land**-Disziplin mit der komplexesten Steuerung. In der Kampfvariante verbünden sich drei Weltraumsoldaten gegen den Lenker eines Raumschiffs. Das Bodenpersonal bestimmt mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk Lauf- und Schießrichtung. Das Ziel ist klar: Das Fluggefährt so lange unter Beschuss nehmen, bis es zerbirst. Der Pilot des Raumschiffs steuert hingegen mit dem GamePad: Mit Neigungen des Tablet-Controllers richtet er das starre Fadenkreuz auf seine angriffslustigen Feinde. Es gibt auch einen Koop-Modus, in dem alle fünf Spieler an einem Strang ziehen. Man braucht aber ein paar Runden, um sich an die Steuerung zu gewöhnen.

CHECK
Spieler: 1-5
Spielweise: 1x GamePad, 4x Wii-FB, 4x MotionPlus, 4x Nunchuk
Anspruch: ●●○
Spaß: ●●○

PIKMIN ADVENTURE

Wer mit dem Gameplay der beliebten Nintendo-Strategiespielserie **Pikmin** vertraut ist, dürfte auch mit dieser Attraktion in Nintendos virtuellem Vergnügungspark rasch zurechtkommen: Wie im Original muss Captain Olimar dafür sorgen, dass die Pikmin-Horde unbeschadet das Raumschiff erreicht, Barrieren niederreißt und sich gegnerischen Angriffen durch Käfer oder anderes Gesocks erfolgreich widersetzt. Vier Leute übernehmen dabei die Rolle der fleißigen Pikmin und versuchen, sich gemeinsam allen Herausforderungen zu stellen. Das hört sich zwar amüsant an, doch für die N-ZONE-Redakteure Thomas und Christoph mangelt es bisweilen an Anspruch und Abwechslung.

CHECK
Spieler: 1-5
Spielweise: 1x GamePad, 4x Wii-FB
Anspruch: ●○○
Spaß: ●●○

MARIO CHASE

CHECK
Spieler: 2-5
Spielweise: 1x GamePad, 4x Wii-FB
Anspruch: ●○○
Spaß: ●●●

„Alle mal bitte verstecken, während ich bis 10 zähle! … 7 … 8 … 9 … 10. Los geht's!" – Wohl jeder kennt das gute, alte Versteckspiel noch aus Kindstagen. Die Fünf-Spieler-Disziplin **Mario Chase** setzt auf exakt dasselbe Spielprinzip: Derjenige, der das Wii U GamePad in der Hand hält, steuert das Mario-Mii und bekommt zehn Sekunden Vorsprung, in denen er in eine beliebige Richtung flüchten kann. Danach jagen ihm die übrigen Leute hinterher. Sie versuchen, den Klempner durch gemeinsames Zurufen („Dahinten auf der Brücke läuft er!") zu fangen, doch nach einer gewissen Zeit ist das Spiel vorbei: Rennt das Mario-Mii dann immer noch umher, hat es gewonnen. Simpel, aber extrem lustig!

THE LEGEND OF ZELDA: BATTLE QUEST

Bei diesem Streifzug durch comicartig dargestellte Tempel und Landschaften verbünden sich drei Spieler im Link-Kostüm miteinander. Einer von ihnen nimmt das Wii U GamePad in die Hand. Er hat die Aufgabe, mit Pfeil und Bogen alle heranrückenden Aggressoren anzugreifen. Die übrigen Kämpfer laufen (ebenso wie der erste Zocker) auf vorgegebenen Bahnen durch den Level und attackieren die Feinde mit dem Schwert. Um zu blocken, drückt ihr die B-Taste – dann zücken die Helden ihren Schild. **The Legend of Zelda: Battle Quest** ist zweifelsohne ein launiges Minispiel, aber wir vermissten beim Probespielen in Frankfurt am Main das ausgefeilte, komplexe Gameplay der Vorlage.

CHECK
Spieler: 1-3
Spielweise: 1x GamePad, 2x Wii-FB, 2x MotionPlus
Anspruch: ●●○
Spass: ●●○

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Drei fehlen noch!"

Wer im Matheunterreicht aufgepasst und alle vier Seiten dieses Artikels aufmerksam gelesen hat, dem wird aufgefallen sein: „Huch, da fehlen doch noch drei Spiele!". In der Tat ist uns Nintendo noch Fakten zu drei Attraktionen des virtuellen Vergnügungsparks schuldig: Worum es bei **Octopus Dance** und **Yoshi's Fruit Cart** geht, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Bei **Captain Falcon's Twister Race** handelt es sich um eine simple Abwandlung des rasanten **F-Zero**-Spielprinzips. Erwartet aber bloß kein allzu komplexes Rennspiel!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Mein Geheimtipp zum Wii-U-Start"

Als **Nintendo Land** auf der E3 vorgestellt wurde, war ich noch äußerst skeptisch: Würde es den japanischen Entwicklern gelingen, eine gleichermaßen amüsante wie anspruchsvolle Minispielsammlung zu erschaffen, die sowohl Gelegenheitsspielern als auch Profizockern gefällt? Ich stelle heute fest: Zwar sind nicht alle Disziplinen allzu ausgetüftelt, doch die bislang gezeigten Spiele demonstrieren die Möglichkeiten der Wii U bravourös. Meine Favoriten sind **Mario Chase** und **Luigi's Ghost Mansion**. Als Einstiegsspiel in die Welt der Wii U ist **Nintendo Land** definitiv eine gute Sache.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Screenshots auf dieser Doppelseite stammen aus der Pressedatenbank von Nintendo of Europe. Die Qualität der Bilder deckt sich mit unseren Spieleindrücken.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

NEW SUPER MARIO BROS. U

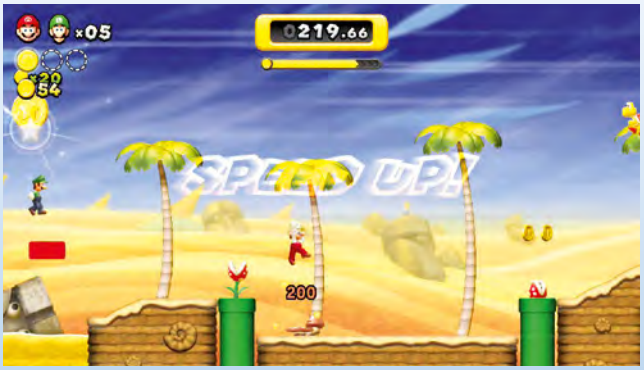
Text | Christoph Kraus

Die Besten kommen wieder – das gilt auch für Bowser und die Koopalinge, die wieder einmal im Pilzkönigreich aufmüpfig werden!

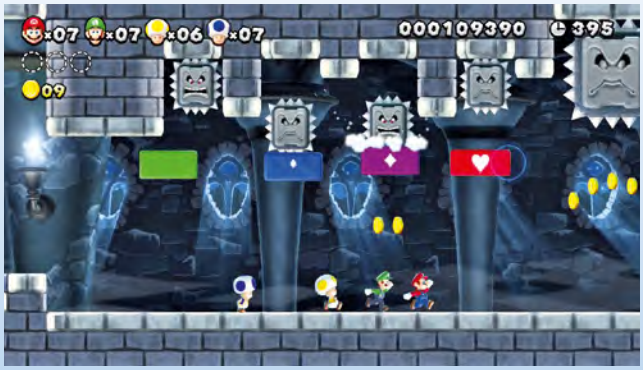
Was haben Menderes, Dieter Bohlens Dauer-Kandidat bei **Deutschland sucht den Superstar**, und Bowser gemeinsam? Beide können einfach nicht aufhören! Obwohl der Möchtegern-Promi und die Terror-Echse regelmäßig von Bohlen und Mario in die Schranken verwiesen werden, rappeln sie sich stets wieder auf – aber aus Tradition erfolglos! Diesmal kreuzt Bowser mit den Koopalingen im Schloss der Prinzessin auf, entführt Mario, Luigi und die zwei Toads, um sie kurz darauf in der Wildnis auszusetzen, fernab der königlichen Behausung. Jetzt ist guter Rat teuer … Wir hatten in Frankfurt die Gelegenheit, **New Super Mario Bros. U** ausführlich Probe zu spielen. Das ließen wir uns natürlich nicht zweimal sagen und liefern euch jetzt neue Spieleindrücke zum wohl heißesten Wii-U-Titel, der zum Konsolenstart am 30. November in den Händlerregalen liegt.

Tradition verpflichtet

Die wichtigste Erkenntnis vorneweg: Wer auf ein allzu innovatives Jump & Run hofft, der kann getrost weiterblättern: Marios nächstes Abenteuer im Pilzkönigreich strotzt zwar vor clever gestalteten Levels, doch Neuerungen muss man mit der Lupe suchen. Das ist allerdings nicht unbedingt ein großer Nachteil, schließlich wäre Nintendo auch reichlich töricht, wenn sie nicht auf das bewährte Gameplay der zahlreichen Serienvorgänger setzen würden. In den Levels, die wir ausprobierten, kam die ganze Bandbreite an Settings zum Vorschein, die wir schon seit mehr als 25 Jahren so sehr schätzen: Im Wüstenlevel hielt Treibsand die vier Spieler (Mario, Luigi sowie zwei Toads) mächtig auf Trab, im Wald-und-Wiesen-Abschnitt sorgte der Flatterumhang für Furore und in der Himmelswelt kam angesichts der irrwitzigen Plattformen über den Wolken schon fast Höhenangst auf. Kurz und knapp: Alles



Die Einblendung ist Programm: Beim Wettlauf erhöht sich das Spieltempo, je mehr Münzen ihr sammelt. Jetzt ist Beeilung angesagt, aber mächtig!



Hier seht ihr ein gutes Beispiel für clevere Zusammenarbeit zwischen dem GamePad-Nutzer und den Figuren auf dem Fernseher.

DAS IST NEU!

Welche Neuerungen stecken in New Super Mario Bros. U? Wir haben's recherchiert.

- Nicht nur vier, sondern fünf Spieler können sich erstmals am Abenteuer beteiligen: Vier rennen regulär als Mario, Luigi und Toads durch die Level – einer erschafft auf Knopfdruck mit dem GamePad Blöcke und hilft seinen Mitstreitern.
- Beim Wettlauf kommt's auf Schnelligkeit an: Je nach Münzen-Kontostand zieht das Spieltempo massiv an.
- Das Spiel wird nicht mehr (wie **New Super Mario Bros. Wii**) in 480p-, sondern in 720p-Auflösung dargestellt.
- Erfolge, die ihr u. a. im „Münzrausch" aufgestellt habt, teilt ihr via MiiVerse mit gleichgesinnten Zockern.
- Neue Objekte – etwa „Aufbläh-Yoshi" oder das Flatterkostüm – sorgen für Abwechslung.

Besonders gut kommen die technischen Fortschritte in puncto Wasserdarstellung zur Geltung.

war so wie erwartet – aber alles war gleichzeitig auch so gut wie erwartet. Die neuen Spielelemente – etwa Yoshis Fähigkeit, sich aufzublähen und somit weite Distanzen schwebend zu überwinden – fügen sich gut ins Abenteuer ein, ohne dabei aufdringlich zu sein.

Fünf gewinnt

Ihr fragt euch, wie das innovative Wii-U-GamePad in **New Super Mario Bros. U** genutzt wird? Wir müssen euch, so leid es uns tut, auf den Boden der Tatsachen zurückbringen: Die erhoffte Stimmungskanone ist das Einzeichnen von Blöcken, auf denen dann die übrigen Spieler auf dem Bildschirm herumhüpfen können, leider nicht geworden. Wir ertappten uns dabei, mehrere Minuten lang mehr oder weniger planlos auf dem GamePad herumzudrücken – denn es gibt ja keinen richtigen Anreiz, den Mitspielern zu assistieren, zumal das Gameplay an sich bereits sehr hektisch ist. Allerdings halten wir uns mit einer allzu voreiligen Bewertung des Fünf-Spieler-Modus lieber noch bis zum Test zurück – schließlich könnte unser Fazit in ruhiger Umgebung und beim Sammeln aller drei Goldmünzen, die in jedem Level versteckt sind, durchaus positiver ausfallen. Mal schauen!

Ein sicherer Hit

Wir wären übrigens sehr enttäuscht, wenn uns Nintendo nicht erneut ein rundes, perfekt spielbares Jump & Run der gewohnten Güteklasse A bescheren würde. Da ist es allerdings schon fast absehbar, dass diejenigen, die schon bei **New Super Mario Bros. 2** über zu wenige Neuerungen klagten, auch diesmal wieder allen Grund zur Klage haben. Sei's drum: Gut bleibt gut bleibt gut bleibt gut … ■

Macht es Spaß, als fünfter „Spieler" in den Levels Blöcke zu erschaffen? Nur bedingt, meinen wir.

Huch, Bowser und seine Handlanger haben Mario, Luigi und die Toads in der Wildnis ausgesetzt. Solche Deppen!

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Alles wie immer – aber auch genial wie eh und je"

Ob es wohl eine gute Entscheidung von Nintendo ist, Mario innerhalb von nur vier Monaten in zwei sich ähnelnde Abenteuer zu schicken? Die Fans könnten sich schließlich irgendwann sattspielen, trotz gewohnt hochwertiger Inszenierung und durchdachter Levels. In Frankfurt am Main konnten wir uns jedoch davon überzeugen, dass die Reihe dank Wii U noch besser wird: Die 720-p-Auflösung sorgt für ein absolut scharfes Spielvergnügen, per MiiVerse-Funktion können die Zocker untereinander Tipps austauschen und der Koopmodus mit GamePad ist immerhin ganz nett, wenn auch kein Überflieger in puncto Spielspaß.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wii U

GESPIELT N-ZONE

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Ende 2012

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen aus Nintendos Pressedatenbank. Dort sind auch Drittherstellerspiele für die Wii U aufgeführt. Die Qualität deckt sich mit unseren Eindrücken.

SKYLANDERS: GIANTS

Text | Christoph Kraus

Die schlagkräftigen Plastikmonster stürmen erneut das Kinderzimmer – haltet ihr sie alle im Zaum?

Für Activision hat sich die Einführung der **Skylanders**-Serie als lohnenswerte Investition entpuppt: Mit Videospielen und Sammelfiguren verdient sich der Konzern eine goldene Nase. Vielerorts sind die begehrten Plastikmonster ausverkauft. Das verleitet so machen Serienkenner zu der Vermutung, das Angebot an Monstern könnte angesichts der gigantisch hohen Nachfrage künstlich knapp gehalten werden. Aber es wäre ungerecht, aufgrund der eher taschengeldunfreundlichen Zusatzkosten auf Activision zu schimpfen – schließlich bietet **Skylanders** eine wirklich neuartige Spielerfahrung, die man lange nicht mehr auf der Wii gesehen hat. Der Nachfolger mit dem Untertitel **Giants** will nun alles maximieren: größere Monster mit gigantisch viel Kraft und Ausdauer, komplexere Controller-Nutzung … Und auch größerer Spielspaß? Mal sehen, ob das gelingt!

Das Portal in eine andere Welt

In ruhiger Atmosphäre durften wir das neue Action-Adventure aus dem Hause Toys for Bob (bekannt u. a. durch **Tony Hawk's Downhill Jam** oder die erste **Skylanders**-Episode) anspielen. Sofort fiel uns auf: Offenbar sind die Entwickler mit der Programmierung bereits weiter als gedacht. Das Spiel läuft flüssig und die neu erdachten **Skylanders**-Figuren haben bereits die Kunststofffabrik verlassen. Anders als von vielen Fans erhofft wird es übrigens nicht möglich sein, seine Monster auf das Wii U GamePad zu stellen, damit diese sozusagen ins Spiel eingesogen werden. Wie im Wii-Vorgänger verbindet ihr vielmehr das sogenannte Portal of Power mit dem USB-Anschluss der Konsole – so könnt ihr eure Hel-

Die neuen Angriffe sind auf dem Bildschirm gut zu sehen.

Dieser Skylander zeigt, wo der Hammer hängt – nämlich an seinem Arm!

Trigger Happy hat offensichtlich das Objekt der Begierde – seinen Gegner – perfekt im Visier. Ob dessen Morgenstern den Schaden begrenzen kann?

den auf den Bildschirm bringen. Besitzer der **Skylanders**-Disc tun also gut daran, ihr Zubehör nicht vorzeitig zu verscherbeln, da es weiter gebraucht wird.

Spielerisch unverändert

Die von uns gespielten Levels bieten die gewohnte Mischung aus Schalterrätseln, Kampfeinlagen und Gesprächen mit den Bewohnern der Sagenwelt. Allzu innovativ ist das zwar nicht, aber zumindest haben die Entwickler strenger darauf geachtet, dass die einzelnen Skylanders ihre unterschiedlichen Stärken penibler ausspielen, als dies in der Vergangenheit nötig war. Bestimmte Passagen sind beispielsweise nur dann zugänglich, wenn der richtige Hüne auf dem Portal of Power steht.

Clevere Pad-Nutzung

Mal angenommen, ihr wollt gerade auf der Wii U mit euren Skylanders die Welt retten und euer Vater kommt plötzlich herein und möchte die **Sportschau** sehen: Jetzt könnt ihr genüsslich auf dem GamePad weiterspielen, und das sogar in einer sehr hohen Auflösung. Auch das Fliesen-Minispiel, das den Fans bekannt vorkommen dürfte, lässt sich auf dem winzigen Monitor mit Touchscreen-Steuerung absolvieren. Ansonsten beschränkt sich die Nutzung des GamePads auf Statistiken – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wir sind gespannt, ob Activision den Trend mit dem Nachfolger des Actionspektakels fortsetzen kann … Die Chancen stehen jedenfalls gut. ■

Wir spielten **Skylanders Giants** in genüsslicher Atmosphäre an – die neuen Plastikmonster waren auch dabei, wie man hier auf dem Tisch deutlich erkennt.

Blitzgewitter! Die Skylanders agieren gewohnt stürmisch.

Volle Kanne in die Mitte: Mit so einem XXL-Kanonenrohr hat man freilich gut lachen.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Auf diesem Portal würde ich auch gern mal stehen."

Es hat schon was, die kleinen und großen Plastikmonster auf ein Plastikportal zu stellen, um dann dabei zuzusehen, wie sie nach einem grellen Leuchten auf dem Fernsehbildschirm auftauchen und im Spiel für Wirbel sorgen. Mit wuchtigeren Helden als im Vorgänger und 720-p-Grafik könnte Activision erneut viele Kinder glücklich machen – und etliche Eltern zur Verzweiflung bringen, denn taschengeldfreundlich ist das Spielkonzept abermals nicht. Ich bin sehr gespannt, ob es die Entwickler schaffen, den Reiz des Wii-Originals auch auf der Wii U adäquat rüberzubringen. Deshalb vergebe ich hier vorerst nur sieben Wertungspunkte.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

GESPIELT N-ZONE

Wii U

SCREEN-INFO

Die hier abgebildeten Screenshots stammen direkt vom Publisher Ubisoft. Die Grafikqualität entspricht der Grafik, die wir gesehen haben. Die Auflösung der Bilder beläuft sich auf 1.920 x 1.080 Bildpunkte – es wurde somit nicht nachträglich nachgebessert.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ZOMBIU

Text | Thomas Eder

Neue Eindrücke von Ubisofts Horror-Hoffnung für die Wii U

Nachdem wir uns seit der Ankündigung auf der letztjährigen E3-Messe in Los Angeles bereits mehrmals in Ubisofts Survival-Shooter austoben durften, bekamen wir Ende September eine aktuelle Fassung von **ZombiU** in die Finger. Das Besondere daran: Erstmals konnten wir die Atmosphäre des Spiels richtig fühlen – wir hatten die Gelegenheit, bequem in einem abgedunkelten Raum auf einem Sofa sitzend an einer großen Glotze und natürlich mit Sound zu zocken!

Überleben ist alles!

Für alle, die bislang noch nichts von Ubisofts Horror-Titel gehört haben, hier die Handlung im Schnelldurchlauf: London wurde von einer Virusplage heimgesucht, zwischen zahlreichen, durch die Straßen der Metropole streifenden Untoten existieren nur noch wenige Überlebende. Ihr schlüpft dabei in die Rolle verschiedener Menschen und versucht so lange wie möglich am Leben zu bleiben – misslingt euch dies, übernehmt ihr einfach die Kontrolle über einen anderen Menschen und spielt mit diesem weiter. Eure beste Waffe im Kampf gegen die Zombies: das GamePad! Dieses dient euch als Karte zur Orientierung in den Stages, zur Codeeingabe, zum Zielen, zum Verwalten des Inventars, als Sensor und vieles mehr. Besonders interessant beim Verwalten des Inventars ist es, dass eure Spielfigur beim Wechseln oder Auswählen eurer Items nicht wie gefroren stehen bleibt, sondern in seinem Gepäck herumkramt – und somit äußerst angreifbar ist! Während unserer Anspielsession ist uns genau dies passiert, als wir nur kurz an einem kleinen Dock an der Themse unser Inventar checken wollten. Von vorne und hinten attackierten uns Zombies und dadurch, dass unsere Spielfigur teils im Wasser stand, war eine schnelle Flucht unmöglich! Und so kam es, wie es kommen musste: Die Untoten übermannten uns, unsere Spielfigur segnete das Zeitliche.

Im zweiten Anlauf

Nachdem wir das Ableben unserer Spielfigur bewundern durften, ging es in der Haut einer anderen Person weiter, die sich in

In der Kanalisation: Im von uns gespielten Level mussten wir unter anderem düstere und sehr bedrohlich wirkende Abschnitte passieren.

Kunst oder Schmiererei?: Ihr könnt von euch besuchte Gegenden mittels einer Farbspraydose mit verschiedenen Symbolen taggen. Dazu dient euch das GamePad!

Willkommen in London: In der ganzen Stadt treiben sich Untote herum, die euren Spielfiguren den Garaus machen möchten. Eine ständige Angst begleitet euch!

unmittelbarer Nähe unseres anfänglichen Ausgangpunktes aufhielt. Dieser war eine Art Safe House – also eine zur Abwechslung relativ sichere Umgebung, in der wir uns um unser Inventar, unseren Gesundheitszustand, Ziele und sonstigen Kleinkram kümmern konnten. Kurzum: Wir bereiteten uns auf unseren nächsten Ausflug in ein London der Untoten vor. Durch eine Luke im Boden kletterten wir wieder hinab in die Kanalisation, wo wir uns auf demselben Weg wie zuvor an im Wasser treibenden Leichen und Kisten vorbeibewegten. Die Kanalisation bietet sich auch dazu an, zwischen einzelnen Gebieten der Stadt auf einer Art „World Map" umherzureisen. Zurück am Hafen waren wir diesmal cleverer und schalteten die Gegner gleich aus der Ferne mithilfe des GamePads aus – diesmal diente es als Visier für ein Gewehr, das wir auf einem Steg finden konnten. Doch war unser Erfolgserlebnis nur von kurzer Dauer – bereits wenige Meter später klebten uns schon wieder ein paar Untote an den Fersen und kurz darauf fanden wir uns im Körper einer neuen Spielfigur wieder …

Die Atmosphäre stimmt!

Nachdem wir **ZombiU** zuvor nur immer nur auf Messen oder an Displays im Rahmen von größeren Präsentationen spielen konnten, hatten wir nun endlich die Möglichkeit, in der richtigen Umgebung zu zocken. Ein abgedunkelter und recht stiller Raum eignete sich ideal dazu, die Atmosphäre des Spiels besser als zuvor einfangen zu können. Und selbige ist wirklich beeindruckend: Wie von den Entwicklern beabsichtigt, verspürten wir eine ständige Angst beim Spielen, wir rechneten hinter jeder Ecke mit einer Gefahr – und sollten damit oft Recht behalten! Der Hall und das Wasser in der Kanalisation, die Sprachausgabe wie die Geräusche der Zombies klingen sehr gut und tragen mit der düsteren Optik viel zur schaurig beklemmenden Stimmung des Spiels bei. Apropos Grafik: Möglicherweise lag es an den Edel-Fernsehern, auf denen wir das Spiel in Frankfurt im Nintendo-Hauptquartier spielen durften, aber insgesamt sah das Spiel einen Tick besser aus, als wir es von den vorherigen Versionen in Erinnerung hatten! ■

Drei gegen einen: In dieser Situation heißt es, die Beine in die Hände zu nehmen und schleunigst das Weite zu suchen. Wir hatten im Nahkampf absolut kein Glück …

Komm schon!: Wenn ihr es mit nur einem Gegner zu tun bekommt, bedeutet das nicht, dass ihr leichtes Spiel haben werdet. Vor allem nicht mit einer Schlagwaffe!

Game Over: Die Atmosphäre des Spiels ist herrlich schaurig und beklemmend.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Da hat sich was getan!"

Genau das war es, was ich mit **ZombiU** schon immer machen wollte: Es einmal so spielen, wie es sich gehört. Also in Ruhe ohne den nächsten Pressevertreter im Nacken – und natürlich auf einer guten Glotze mit Sound. So war es die Atmosphäre, die es mir am meisten angetan hat. Ich bin zig Male auf meinen Streifzügen durch das Endzeit-London erschrocken, habe geflucht, als ich den Kampf gegen die Zombies verlor, und dreckig gelacht, wenn ich das Untoten-Gesindel auf besonders unterhaltsame Weise entsorgt habe. Das sagt eigentlich schon alles, bei **ZombiU** wird selbst ein altgedienter Spieleveteran wie ich emotional!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. November 2012

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Text | Sebastian Stange

Volle Rückendeckung für den Wii-U-Launch: Activisions Baller-Blockbuster erscheint direkt zum Start!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen die Spielegrafik schärfer, als es auf einem TV möglich ist. Sie geben die Grafik des Spiels aber ansonsten recht gut wieder.

Wieder geht ein Jahr seinem Ende zu und wieder ist es damit Zeit für ein neues **Call of Duty**. Doch 2012 markiert in vielerlei Hinsicht ein besonderes Jahr für die Reihe: **Black Ops 2** wird als erstes **Call of Duty** für Wii U erscheinen, der Titel wird als erstes **Call of Duty** ein Zukunftsszenario bieten und obendrein einige spielerische Neuerungen etablieren. Doch eins nach dem anderen, zunächst einmal zur Story: Die versetzt euch den größten Teil des Spiels über ins Jahr 2025, in dem sich die Militärtechnik rasant weiterentwickelt hat. Ferngesteuerte oder automatische Drohnen und Roboter beherrschen die Schlachtfelder der Welt, abgefahrene Zukunftswaffen können durch dicke Wände schießen oder lähmende Mikrowellen-Felder erzeugen und es herrschen Spannungen zwischen den USA und China. Dem Terroristen Raul Menendez gelingt es dann, die US-Drohnenflotte zu hacken. Er greift damit Großstädte in den USA an und schickt außerdem Drohnen nach China, um so einen handfesten Krieg vom Zaun zu brechen. Der Karren steckt also tief im Dreck und ihr müsst ihn da rausholen! Ihr verkörpert David Mason, Sohn von Alex Mason, dem Helden des Vorgängerspiels. Und auch Alex werdet ihr wiedersehen. Ihn spielt ihr in einigen Rückblenden zu

Kämpft, wie ihr wollt: Hier seht ihr eine der Strike-Force-Missionen. Ihr könnt jeden verbündeten Soldaten und auch die Flugdrohnen und Roboter selbst steuern!

Gehirrrrne: Der Zombie-Modus soll diesmal noch umfangreicher ausfallen als im Vorgänger: mehr Spieler, mehr Zombies, mehr Story. Wir sind gespannt!

Zeiten des Kalten Kriegs. Ihr erfahrt darin, wieso Raul Menendez zu dem Bösewicht wurde, der er 2025 ist.

Action, Action und mehr Action!

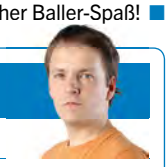
Spielerisch erwartet euch gewohnte **Call of Duty**-Kost. Ihr bekommt klare Aufträge und bewältigt lineare Levels, die auf dem ganzen Globus verstreut und richtig spektakulär inszeniert sind. Hier explodiert etwas, dort stürzt ein Hubschrauber ab und da werdet ihr von euren Kameraden angeschrien. Ständig tauchen Gegner auf, ständig ballert ihr oder setzt euch an Geschütztürme oder lenkt Kampfjets. Atempausen gibt es wenige, krass inszenierte Action umso mehr. Doch auch hierbei erwarten euch einige Neuerungen, beispielsweise habt ihr in den Levels immer wieder mal Gelegenheit, euch zwischen mehreren Vorgehensweisen zu entscheiden. Im uns gezeigten Beispiel kämpft sich David über einen Highway bei Los Angeles, während Schwärme ferngesteuerter Drohnen seinen Konvoi angreifen und Terroristen auf dem Boden das Feuer eröffnen. An einer Stelle hat er die Option, sich von einer Autobahnbrücke abzuseilen und in den Nahkampf überzugehen. Oder er verschanzt sich dort oben und gibt seinen Kameraden mit seinem Scharfschützengewehr Rückendeckung.

Spielt, wen und wie ihr wollt!

Noch mehr spielerische Freiheit habt ihr dann bei den sogenannten Strike-Force-Missionen, die immer wieder in das Spielgeschehen eingestreut werden. Dabei bekommt ihr mit eurer Spezialeinheit einige Einsätze auf aller Welt vorgeschlagen und entscheidet euch für einen, etwa das Stürmen eines Schiffs in einem asiatischen Hafen. Dann wird euer Team losgeschickt und betritt das Areal, verstärkt durch einige Flugdrohnen und Robo-Schreiter. Ab jetzt könnt ihr diese Mission spielen, wie ihr wollt. Denn ihr dürft jede verbündete Einheit selbst steuern! Ihr spielt den Auftrag also entweder in der Rolle eines Soldaten wie eine ganz normale Baller-Mission. Oder aber ihr springt immer wieder hin und her: vom MG-Schützen zur Flugdrohne, dann wieder zum Kampfroboter und dann weiter zum Scharfschützen. Oder ihr betrachtet das Schlachtfeld lieber aus einer strategischen Übersicht heraus und gebt lediglich Befehle – alle Möglichkeiten stehen euch offen. Und das Beste: Eure Leistungen bestimmen, wie sich die Story weiterentwickelt. Denn auch wenn ihr eine dieser Missionen verliert, geht es munter mit der Handlung weiter!

Tolles Mehrspieler-Angebot

Neben der Solo-Kampagne ist natürlich wieder ein Mehrspielermodus im Spiel enthalten, der sich als echter Dauerbrenner erweisen dürfte. Mit Level-System, massig freischaltbaren Waffen und Items, frei zusammenstellbaren Soldatenklassen und witzigen Belohnungen, wenn ihr es schafft, genügend Punkte innerhalb eines Lebens zu sammeln. Dann ruft ihr etwa Drohnen zu Hilfe, stellt Mikrowellen-Strahler auf oder scannt das Schlachtfeld, um Gegnerpositionen aufzudecken. Zu guter Letzt ist auch in **Black Ops 2** die Zombie-Plage ausgebrochen – der Zombie-Modus ist zurück. Der kooperative Überlebensmodus konfrontiert euch und eure Freunde mit immer größeren Horden blutrünstiger Untoter. Hoffentlich ein herrlich hektischer Baller-Spaß! ■



MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Ballerfreunde kommen hier nicht dran vorbei!“

Ja, es ist nur ein Multiplattform-Titel. Und ja, die **Call of Duty**-Reihe bietet Jahr für Jahr stets ein recht ähnliches, meist sehr lineares Spielerlebnis. Doch dank des neuen Zukunftsszenarios, dank neuer Mehrspieler-Mechaniken und dank der neuen Strike-Force-Missionen wird diesmal echt viel Neues geboten. Außerdem stimmt bei **Black Ops 2** das Gesamtpaket. Ihr bekommt eine wilde, explosive Story. Ihr bekommt einen Koop-Modus, den ihr auch lokal prima spielen könnt – einer zockt auf dem Gamepad, der andere am TV. Und ihr erhaltet einen Mehrspielermodus, wie ihn kaum ein anderer Wii-U-Startittel bieten sollte. Drei starke Argumente also, oder?

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Neue Spielzeuge: Sowohl in der Story als auch im Mehrspielermodus spielen Roboter und Flugdrohnen eine sehr wichtige Rolle. Sie stellen mächtige neue Werkzeuge dar!

In 13 Jahren: Da die Story in nicht allzu ferner Zukunft spielt, achteten die Entwickler darauf, dass die Waffen, Rüstungen und Umgebungen immer noch glaubwürdig wirken.

Multiplayer: In den hektischen Mehrspieler-Gefechten verdient ihr euch durch gute Leistungen besondere Belohnungen wie die Flugdrohne, die oben links zu sehen ist.

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Ubisoft und zeigen die Grafik unrealistisch scharf. Sie geben den Look des Spiels aber prima wieder.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Wii U

GESPIELT N-ZONE

Text | Sebastian Stange

Wir durften ein komplettes Kapitel des Open-World-Abenteuers spielen! Und wir liebten es!

Es war zwar nur eine PS3-Vorabfassung von **Assassin's Creed 3**, die wir bei Ubisoft spielen durften. Doch unser dreistündiges Abenteuer in der Rolle des Halbbluts Connor hat uns dennoch schwer beeindruckt und obendrein endlich gezeigt, wie die einzelnen Spielsysteme zusammenpassen, wie sich das Abenteuer im normalen Spielbetrieb anfühlt und wie das ungewöhnliche Setting funktioniert. Ihr übernehmt schließlich die Rolle eines Meuchelmörders im Amerika der 1770er – in den Jahren des Unabhängigkeitskrieges gegen Großbritannien.

Seid Bürgermeister & Käpt'n

Unser Abenteuer startet in einem Gehöft mitten im Wald. Das Anwesen dient uns als Basisstation und kann mit der Zeit immer weiterentwickelt werden. Wenn ihr den Leuten im Umland bei kleinen Aufträgen helft – wir vertrieben etwa ein paar Wilderer, nachdem sie eine arglose Siedlerin angeschossen hatten –, lockt ihr neue Bewohner an und lasst einen kleinen Ort um euer Gehöft herum wachsen. Sobald sich die richtigen Spezialisten dort niederlassen, gelangt ihr sogar an besondere Ausrüstungsgegenstände wie stärkere Waffen oder Upgrades für Connors Segelschiff. Das Boot ist nicht nur euer Gefährt für das schnelle Reisen zu den verschiedenen Orten an der US-Ostküste, sondern auch euer Vehikel für die neuen See-Missionen. Es gibt diverse Seeschlachten zu bestehen, um einzelne See-Routen sicher zu machen, und obendrein auch Story-Aufträge auf hoher See. Wir patrouillierten etwa an einem Küstenabschnitt, trafen auf ein Handelsschiff unter Be-

Heimlich: Wenn niemand sieht, woher der Pfeil gesaust kommt, bleibt Connor nach einem Schuss mit seinem Bogen unerkannt. Eine Waffe für Schleich-Profis!

Spektakulär: Immer wieder verschlägt es euch an exotische Schauplätze wie dieses im Eis gefangene Schiffswrack. Was es dort wohl zu entdecken gibt?

schuss, gaben dem Pott Geleitschutz und stießen am Ende auf ein Fort von fiesen Templern, dessen Mörser sofort das Feuer eröffnete. Das Tolle am Segeln: Ihr steuert nicht das Schiff, sondern Connor, der am Steuerrad dreht und Befehle zum Segelsetzen oder Feuern der Kanonen gibt. Wie schon im letzten Heft beschrieben, sorgt das für eine verzögerte, träge Steuerung, die aber irgendwie super passt. Das macht die Missionen knifflig und sorgt für eine absolut famose Atmosphäre. Und das ist nur eine Nebenbeschäftigung im Spiel!

Seeschlacht: Die Missionen auf hoher See sind herrlich stimmungsvoll inszeniert und machen wirklich Spaß!

Es riecht nach Revolution

In der Hauptmission des Kapitels verschlägt es uns ins Boston von 1773, wo die Bevölkerung langsam genug von den Briten hat. Erst kürzlich wurden fiese Steuern auf Tee erhoben, den ausschließlich die britische Ostindien-Kompanie anliefert. Das boykottieren die Bostoner trotzig. Der Tee soll auf den Schiffen verrotten – aus Protest gegen die Briten, die sich derweil immer garstiger benehmen. Revolution liegt in der Luft. Das spüren wir beim Spaziergang durch die virtuelle Stadt: Überall tun die Leute laut ihren Frust kund, teilweise lassen sich gar per Tastendruck wütende Mobs anzetteln. Das herrlich altmodische Vokabular der Bostoner, die wunderbar belebten Straßen voller Passanten, Hunde und Schweine und die detailreichen Fassaden der Stadt sorgen für eine schlichtweg geniale Atmosphäre. Doch uns bleibt kaum Zeit, die vielen Facetten der Spielwelt zu erkunden, denn wir nehmen an der berühmten Boston Tea Party teil.

Wildes, flottes Kampfsystem

Zusammen mit einer Handvoll Revolutionäre stürmen wir die britischen Handelsschiffe und beginnen, den Tee ins Wasser zu werfen. Connors Hauptaufgabe ist es, seine Begleiter zu beschützen, bis 100 Kisten vernichtet sind. Doch jede Mission im Spiel kommt mit optionalen Bonuszielen daher. In dem Fall müssen wir selbst zehn Kisten über Bord werfen und außerdem gleich noch drei britische Soldaten. Die tauchen nämlich in immer größerer Zahl auf und versuchen, die Aktion zu stoppen. Eine gute Gelegenheit, das flotte Kampfsystem des Spiels auszuprobieren. Connor kämpft mühelos gegen mehrere Widersacher, blockt Angriffe und setzt zu Kontern an. Manche Spezialmoves sind dabei richtig spektakulär, so entreißt Connor etwa einem Soldaten die Muskete, ballert damit einen Gegner weg und nutzt das Bajonett der Waffe, um einen zweiten auszuschalten. Zu leicht – wie bei den Vorgängern für PS3, 360 und PC – sind die Kämpfe aber nie. Dafür sorgen verschiedene Gegnertypen, etwa Nahkampfprofis oder Schützen, die von uns jeweils andere Kampftaktiken fordern. Wir fordern hingegen eine Zeitmaschine, die uns zum 30. November teleportiert. Denn **Assassin's Creed 3** wirkt einfach unverschämt rund, unterhaltsam und mitreißend. Wir können den Release des Abenteuers kaum noch erwarten! ■

Stadtleben: Das virtuelle Boston ist voller Leben. Überall sind Passanten und Tiere unterwegs, es wird gemurmelt, geflucht und geschrien. Das kommt super rüber!

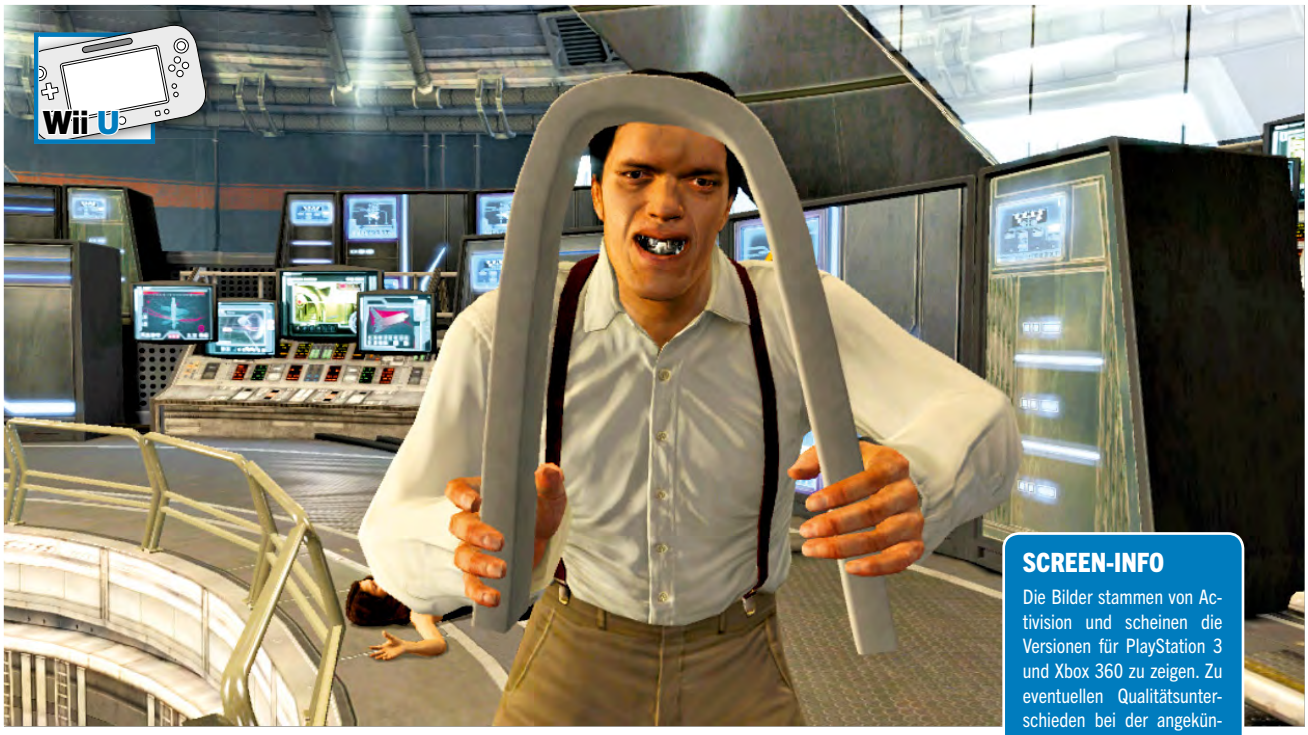
Auf der Pirsch: Wenn ihr Wildtiere mit Pfeil und Bogen oder Fallen zur Strecke bringt, beschädigt das deren Pelze kaum. Das bedeutet für euch mehr Gewinn beim Verkauf!

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das wird eines der besten Spiele 2012 – Ehrenwort!"

Nachdem die tolle Spielereihe mit ihren letzten zwei Ablegern **Brotherhood** und **Revelations** (jeweils nur für 360, PS3 und PC erschienen) ein wenig auf der Stelle trat, macht sie mit ***Assassin's Creed 3*** einen großen Satz nach vorn. Der traditionelle Spielverlauf der Reihe ist nach wie vor vorhanden. Ihr klettert und sprintet agil durch die Spielwelt, kämpft mühelos gegen ganze Gegnergruppen, nutzt eine Vielzahl pfiffiger Meuchelinstrumente, schleicht zuweilen und erkundet eine offene Spielwelt. Doch alles rundherum fühlt sich herrlich frisch und unverbraucht an: Sofern die restlichen Kapitel das Niveau des von mir gespielten halten und die Wii-U-Steuerung sitzt, sehe ich hier ganz klar den besten Starttitel für die neue Nintendo-Konsole.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Activision und scheinen die Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 zu zeigen. Zu eventuellen Qualitätsunterschieden bei der angekündigten Wii-U-Version lässt sich momentan noch keine Aussage treffen, da uns bis zum Redaktionsschluss keine Screenshots der Wii-U-Fassung vorlagen.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Ende 2012

007 LEGENDS

Text | Uwe Hönig

Das neueste Bond-Game basiert auf den Ereignissen von insgesamt sechs 007-Kinofilmen und wurde erst kürzlich auch für Wii U angekündigt!

Am 13. September fand in New York City ein Wii-U-Preview-Event statt, bei dem Activision unter anderem auch eine Wii-U-Version des kommenden **Bond**-Games **007 Legends** ankündigte. Ein genauer Erscheinungstermin wurde dabei nicht genannt (das Spiel soll innerhalb des Launchzeitraums der Wii-U-Veröffentlichung auf den Markt kommen). Da der Titel für die PS3 und die Xbox 360 bereits am 19. Oktober erscheint, stehen die Chancen aber nicht schlecht, dass **007 Legends** für Wii U pünktlich zum Start des neuen Nintendo-Konsolenflaggschiffs in den Händlerregalen steht!

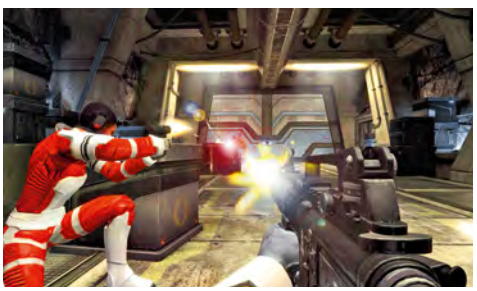
James Bond mal sechs

Die Handlung des Spiels orientiert sich nicht nur an dem neuesten **007**-Film **Skyfall** (Kinostart 1. November 2012), sondern enthält auch eine Reihe von Missionen aus den **Bond**-Klassikern **Stirb an einem anderen Tag**, **Moonraker**, **Lizenz zum Töten**, **Im Geheimdienst Ihrer Majestät** und **Goldfinger**. Im Spielablauf erlebt ihr einen Mix aus Leveleerkundung, Ballereinlagen und Schleichpassagen. Wie von den Filmen oder dem inoffiziellen Vorgänger **Goldeneye 007 Reloaded** gewohnt, stehen euch in der Rolle des berühmten Geheimagenten 007 eine Menge nützlicher Hilfsmittel zur Verfügung, um die teilweise ziemlich verzwickten Aufträge absolvieren zu können. Beispielsweise dürft ihr per Tastendruck ein Smartphone zücken, mit dem sich geheime Blaupausen im Handumdrehen fotografieren lassen.

Technologischer Vorsprung

Mit verdienten Erfahrungspunkten dürft ihr die Hilfsmittel sogar noch weiter verbessern. So erlangt ihr Zugriff auf eine Art Röntgenblick und die Fähigkeit, Computerkonsolen zu hacken. Übrigens könnt ihr wählen, ob ihr die Missionen mit Pistole oder mit Köpfchen löst. Schleichexperten dürfen per Füllfederhalter oder Miniarmbrust lautlose Pfeile verschießen … ■

Freiheit: Diese Szene sieht actionreich aus, doch das Spiel soll euch die Wahl zwischen Schleichen oder Ballern überlassen.



Unterstützung: Wie in den Filmen muss James Bond nicht immer alles alleine erledigen, sondern bekommt auch mal Hilfe!

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Ich freu mich vor allem auf die coolen Bond-Gadgets!“

Die bisherigen Eindrücke zu **007 Legends** stammen ausschließlich aus den PS3- sowie Xbox-360-Versionen und leider standen uns bis Redaktionsschluss keinerlei Infos zu eventuell geplanten Wii-U-Besonderheiten zur Verfügung. In diesem Zusammenhang hoffe ich auf den Einsatz des Wii-U-Controllers als Röntgen-Scanner oder mobile Hacker-Konsole!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Vigil Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 30. November 2012

DARKSIDERS 2

Text | Sebastian Stange

In diesem Fantasy-Abenteuer braucht ihr den Tod nicht zu fürchten. Den spielt ihr nämlich!

Mit **Darksiders 2** erscheint, pünktlich zum Start der neuen Nintendo-Konsole, ein vielversprechendes und umfangreiches Action-Rollenspiel. Auf PS3, Xbox 360 und PC ist es bereits erschienen, wir spielten es ausführlich und können euch jetzt schon raten**, Darksiders 2** im Auge zu behalten. Im Spiel steuert ihr Tod, einen der vier apokalyptischen Reiter. Sein Kumpel Krieg wird von einem göttlichen Tribunal für das vorzeitige Auslösen der Apokalypse verantwortlich gemacht und gefangen genommen. Doch Tod glaubt das nicht und macht sich daran, eine finstere Verschwörung aufzudecken. Und das bedeutet vor allem, dass er allerlei Monstern sowie mächtigen Himmels- und Höllen-Herrschern gehörig den Hintern versohlt.

Wie Zelda, nur anders

Rein spielerisch erwarten euch jede Menge flotte Kämpfe, die sich herrlich direkt steuern und dank vieler Combos, Spezial-Moves und diverser Waffen genügend Tiefgang bieten, um auch dauerhaft zu unterhalten. Außerdem kann Tod sein treues Pferd herbeirufen, sich von einem Raben zu seinem Ziel leiten lassen oder einen Greifhaken nutzen, um verborgene Wege zu finden. Die offene Spielwelt und die Tatsache, dass ihr im Spiel immer wieder mal mit neuen Kräften gewappnet in bereits besuchten Gebieten neue Wege öffnet, erinnern ein wenig an die **Zelda**-Reihe. Der erwachsenere Ton, die deutlich stärker ausgeprägten Rollenspiel-Elemente mit Tausenden zufallsgenerierten Waffen sowie das direkte Kampfsystem machten **Darksiders 2** jedoch zu einem ziemlich eigenständigen Titel. Obendrein ist da noch der charakteristische Stil, der sich durchs ganze Spiel zieht und der Spielwelt sowie deren Bewohnern jede Menge Charakter verleiht. Und auch wenn der Titel optisch etwas altbacken wirkt, gerade was die Texturdetails angeht, so ist die Optik doch in sich wunderbar stimmig und rund. Und sie wirkt in der Wii-U-Version gleich doppelt gut, denn kein störendes Bildschirm-Menü verschandelt das Bild. Inventar, Minimap und Charakter-Fähigkeiten bedient ihr auf dem Screen eures Game-Pads. Finden wir spitze. Bei den Neige- und Schüttel-Einlagen zum Reiten, Schwimmen oder Ausweichen sind wir uns noch nicht so sicher. Hoffentlich stören die auf Dauer nicht! ■

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen die Spielegrafik – allerdings in besonders reißerischen Perspektiven.

MEINUNG SEBASTIAN STANGE

„Als Wii-U-Starttitel echt kein schlechtes Angebot!“

Ich habe **Darksiders 2** bereits auf PS3 gespielt und mochte es sehr gern. Es wirkt zwar ein wenig altbacken, aber die flotten Kämpfe, die vielen RPG-Elemente sowie die riesigen Spielwelten sagen mir voll zu. Und wenn die Wii-U-Fassung sauber programmiert ist, dann ist der Titel eine tolle Bereicherung für den Start der neuen Nintendo-Konsole. Ich hoffe nur, dass die neuen Steuerungsoptionen mittels Neigen und Schütteln des Controllers nicht Pflicht sind. Ich spiele solche Games lieber klassisch – ohne ständiges Gefuchtel!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Turmhohe Endgegner? Gibt es! Ein untotes Pferd namens Verzweiflung, das ihr jederzeit herbeirufen könnt? Gibt es auch! Epona wirkt dagegen richtig zahm, oder?

Das Kampfsystem kommt recht flott und direkt daher. Dank zahlreicher Combos und Waffen sowie vieler Gegner-Typen werden die Keilereien so schnell nicht langweilig.

Per Knopfdruck könnt ihr zwischen euren Helden hin und her schalten. Nicht jede Figur ist für die jeweilige Situation die beste Wahl.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Frozenbyte | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

Text | Sebastian Stange

Märchenhafter Koop-Spaß mit bildschöner Optik

Die Nintendo-Veteranen unter euch kennen vielleicht noch **Lost Vikings** für SNES. In dem Kult-Klassiker habt ihr mit den Wikingern Erik, Baleog und Olaf eine 2D-Hüpfspielwelt voller Hindernisse erkundet und die jeweiligen Talente der Typen genutzt, um euch bis zum Ausgang durchzuschlagen. Und genau in dieselbe Kerbe schlägt **Trine 2: Director's Cut** – eine erweiterte Fassung des 2011 erschienenen Knobel-Hüpfspiels des finnischen Entwicklers Frozenbyte. Ihr werdet darin in eine zauberhafte Märchenwelt versetzt, übernehmt die Rolle von gleich drei heldenhaften Recken und stürzt euch in wilde Abenteuer.

Dynamisches Helden-Trio

Im Solo-Modus könnt ihr beim Erkunden der herrlich detailreich gestalteten Spielwelten jederzeit die Spielfigur wechseln. Da gibt es den Zauberer Amadeus, der Plattformen und Kisten herbeizaubern kann. Der Krieger Pontius schwingt ein Schwert und trägt einen schützenden Schild und die Waldläuferin Zoya trägt einen Bogen und kann sich mittels Enterhaken durch die Levels schwingen. Die Spielwelt ist zwar in 3D gestaltet, ihr bewegt euch aber stets nur in zwei Dimensionen – wie bei **Donkey Kong Country Returns** also. Und im Spielverlauf müsst ihr immer wieder das gesamte Talent-Spektrum eurer Heldentruppe nutzen: Amadeus erzeugt Kisten, um eine höher gelegene Plattform zu erreichen, Pontius wehrt mit seinem Schild Geschosse ab und Zoya erledigt fiese Gegner aus der Ferne. Einen Koop-Modus gibt es natürlich auch und der verspricht, richtig gut zu werden. Alles in allem erwartet uns hier also ein echter Leckerbissen. Vormerken! ■

Für ein eShop-Spiel sehen die Lichteffekte atemberaubend gut aus. Die Entwickler leisteten extrem gute Arbeit.

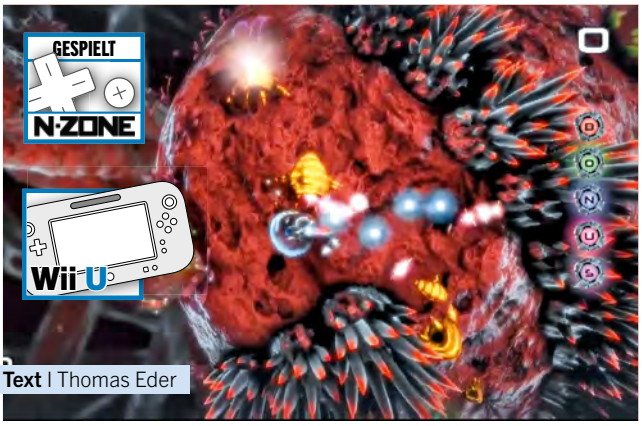
Achtet hier auf die Glanzeffekte, die diese Spinne hinterlässt – da muss man doch regelrecht ins Staunen geraten, oder?!

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Ein bildschönes Abenteuer! Mein Wii-U-Geheimtipp!"

Da der Titel bereits auf anderen Plattformen erschienen ist, fällt es mir nicht schwer, gute Stimmung für **Trine 2** zu machen. Der verspielte Look hat es mir angetan und der Mix aus hüpfen, kämpfen und knobeln sorgt gerade im Koop-Modus für herrliche Momente. Gerade wenn ihr potenzielle Mitspieler für den Titel habt, solltet ihr euch das Ding vormerken!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO
Die Bilder stammen aus dem Trailer und geben unsere Eindrücke vom Spielen exakt wieder!

Text | Thomas Eder

NANO ASSAULT NEO

Klassische Baller-Action zum Download!

Genre: Action | **Entwickler:** Shin'en |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

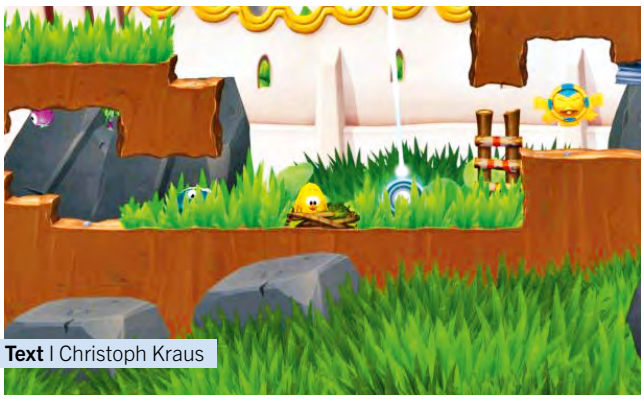
Die Münchner Spieleschmiede Shin'en ist mit dem Shoot-'em-Up **Nano Assault Neo** von Anfang an im eShop der Wii U vertreten. In den USA ist **Nano Aussault** bereits für den 3DS erhältlich – hierzulande müssen wir noch bis Ende November auf die Wii U warten, bis wir uns nach allen Regeln der Kunst in **Nano Assault Neo** austoben können. Wie im Handheldspiel übernehmt ihr auch auf der Wii U die Kontrolle über ein mikroskopisch kleines Raumschiff und versucht an Bord dessen, einen Körper von schädlichen Angreifern – in diesem Fall beispielsweise Viren – mithilfe zahlreicher Waffen- und Schiffs-Upgrades zu befreien. Genretypisch könnt ihr die wilde Ballerei auf der Wii U jetzt auch zu zweit spielen – wir haben das Spektakel auf der Glotze und auf dem GamePad gedaddelt. Wie bei den meisten Wii-U-Spielen könnt ihr natürlich auch nur auf dem GamePad spielen, was dank der vielen umherschwirrenden Projektile und der schicken Effekte ebenso spektakulär wie auf dem TV-Bildschirm aussieht. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Baller-Action gleich zum Wii-U-Launch!"

Ich liebe klassische Ballerspiele und bin entzückt, dass ich mich auf der Wii U in einem Genrevertreter austoben kann. Meine Anspielsession hat mir gezeigt: Retro-Spieler und Freunde kurzweiliger Action für zwischendurch sind mit **Nano Assault Neo** gleich zum Wii-U-Launch versorgt!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



SCREEN-INFO
Die Bilder stammen vom Entwickler und geben unsere Eindrücke vom Spielen unverfälscht wieder!

Text | Christoph Kraus

TOKI TORI 2

Ein Hühnchen kommt groß raus!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Two Tribes |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

Aufmerksame Nintendo-Fans sind der **Toki Tori**-Serie schon in der Vergangenheit begegnet – als Virtual-Console-Umsetzung des Game-Boy-Color-Originals und im Wii-Shop-Kanal. Der zweite Teil, der pünktlich zum Wii-U-Start im eShop verfügbar sein soll, würzt das clevere Spielprinzip mit weiteren Spielelementen. Ihr lenkt ein gelbes Hühnchen mit dem Analogstick durch die Levels und müsst versuchen, den Ausgang zu erreichen. Um das zu schaffen, lasst ihr euch beispielsweise von Vögeln auf hochgelegene Plattformen tragen, oder ihr lenkt Skorpione durch Pfeifen in die gewünschte Richtung, damit sie euch den Weg freimachen. Dank zusätzlichem Level-Editor kreiert ihr auf dem Wii U GamePad zudem neue Levels. Dass dies überaus rasch und effizient geschieht, durften wir beim Probespielen in Nintendos Hauptquartier in Frankfurt am Main erleben. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Was für eine anspruchsvolle Knobelei im eShop!"

Wenn sich die Entwickler bei der Umsetzung des Spielprinzips auf die Wii U keine Blöße geben, erwartet uns ein heiteres, mit zunehmender Spielzeit immer vertrackter werdendes Knobelspiel für Jung und Alt. Der Level-Editor sorgt für viel Laune.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 7. Dezember 2012

PAPER MARIO STICKER STAR

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und entsprechen dem tatsächlichen Spielgeschehen auf dem Nintendo 3DS. Die ebenfalls veröffentlichten Videos weisen keinerlei Qualitätsunterschiede zu den Screenshots auf. Offensichtlich wurde hier also nichts geschönt oder manipuliert!

Text | Uwe Hönig

Im Rahmen der aktuellen Nintendo-Direct-Show vom 4. Oktober 2012 hat Satoru Shibata einen sehr wichtigen Erscheinungstermin bekannt gegeben!

Eine neue **Paper Mario**-Episode für den Nintendo 3DS ist schon seit einer gefühlten Ewigkeit angekündigt. Jedoch erreichten uns Infos zu dem sehnsüchtig erwarteten Rollenspiel nur tröpfchenweise. Auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles wurde die ganze Sache dann endlich konkreter, denn Nintendo rückte coole Gameplay-Videos sowie neue Screenshots und Infos heraus. Noch ein paar Monate später, nämlich am 4. Oktober 2012, wurde die Katze dann aus dem Sack gelassen, als Satoru Shibata, der Präsident von Nintendo of Europe, den finalen Erscheinungstermin für **Paper Mario: Sticker Star** bekannt gegeben hat. In der beliebten Nintendo-Direct-Show enthüllte Herr Shibata nicht nur ein paar neue Gameplay-Szenen aus dem Spiel, sondern verkündete stolz, dass der Titel in Europa am 7. Dezember 2012 auf den Markt kommen wird. Der Titelzusatz **Sticker Star** ist dabei Programm und entscheidend für den gesamten Spielablauf.

Ausgeflipptes Abenteuer

Die Besonderheit der **Paper Mario**-Reihe ist primär die außergewöhnliche Optik: Das ganze Spiel wirkt wie aus Papier konstruiert, auch Mario selbst ist wie in den Vorgängern flach wie eine Flunder. Diese Tatsache kommt insbesondere bei den zahlreichen Rätseln nahezu perfekt zur Geltung – etwa wenn die Landschaft in sich zusammenklappt, damit Mario seinen Weg fortsetzen kann.

Kleb dir einen!

Ein spezielles Feature sind die Aufkleber, die sich überall in der Spielwelt von **Paper Mario** einsammeln lassen. Denn seinen

Klempner im Kaufrausch: In den Läden ersteht Mario nützliche Gegenstände, die ihm in den actionbasierten Rundenkämpfen von großem Vorteil sind.

Hüpf, hüpf: Jump&Run-Einlagen veredeln das amüsante Spielprinzip.

Diese Feuerbälle haben gesessen: Mit Schmiss macht Mario die Gumbas fertig.

Untertitel **Sticker Star** trägt die neueste Rollenspiel-Episode von Intelligent Systems zu Recht: Ergattert ihr einen Aufkleber, kann sich dahinter beispielsweise eine Feuerblume, eine Sprungfeder, ein grüner Schildkrötenpanzer, ein schlagkräftiger Hammer oder ein serientypischer Pilz verbergen. In den rundenbasierten Kämpfen, die serientypisch mit Action-Einlagen aufgepeppt werden, haut ihr damit euren Gegnern mächtig eins über. Die Art und Weise, mit welchen Raffinessen der Hauptdarsteller seine Widersacher in die Flucht schlägt, ist dabei stets urkomisch. Aber das war euch sicher schon klar, denn der stark ausgeprägte Humor ist seit jeher das Markenzeichen der **Paper Mario**-Reihe.

Einer der wenigen Winter-Hits

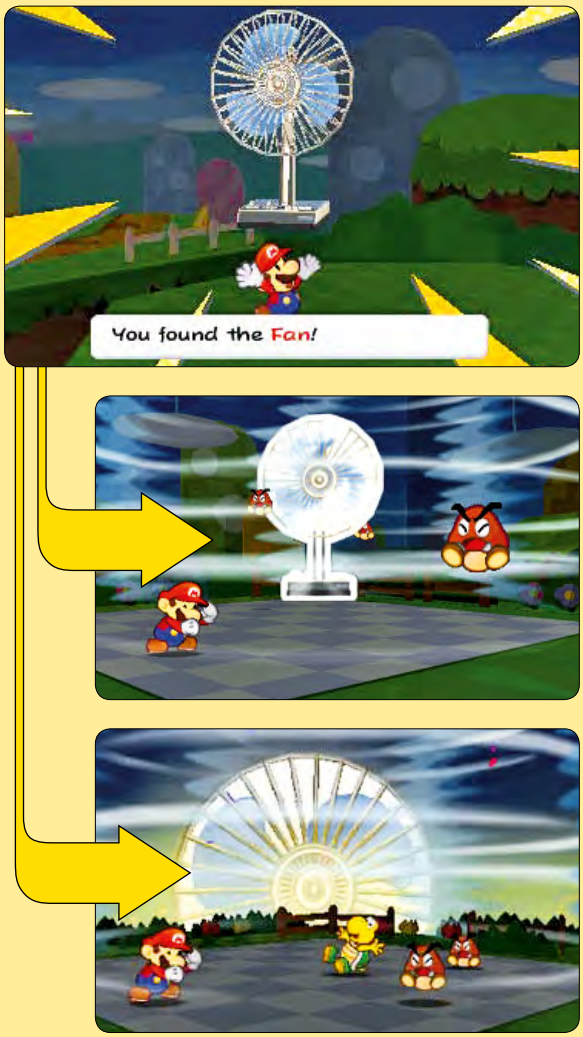
Wir können es kaum erwarten, mit dem flachsten Mario aller Zeiten durch die Welt zu stapfen. Die extravaganten Rätsel, der hohe Anspruch in puncto Kampfablauf und der superbe 3D-Effekt, den wir in einem 3D-Trailer bereits bestaunen durften, lassen unsere Herzen jedenfalls schon mal höherschlagen. Ein sicherer Hit!

Ein Floß dient als Vehikel, um einen mehr oder weniger tosenden Fluss problemlos zu überqueren. Mario wird dabei von der Strömung getrieben, wie man hier gut erkennt.

FRISCHER WIND GEFÄLLIG?

So macht Mario seine Gegner in null Komma nix fertig!

Das Gameplay von **Paper Mario: Sticker Star** setzt darauf, dass ihr euch in den actionbasierten Rundenkämpfen von Zeit zu Zeit bestimmter Objekte bemächtigt, etwa eines Tischventilators (oberes Bild). Das pompöse Gebläse dient jedoch nicht, wie man vielleicht denken könnte, zur Erfrischung des Hauptdarstellers durch kühlen Wind. Vielmehr weht es Marios Feinde mit einem heftigen Wirbelsturm vom Bildschirm (untere Bilder). Seht selbst!



MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Klamauk trifft ernsthaftes Rollenspiel-Gameplay!“

Wenn der neueste 3DS-Ableger der beliebten Rollenspielserie nur halb so lustig wird, wie es die neu gezeigten Spielszenen andeuten, dann steckt haufenweise Humor in **Paper Mario: Sticker Star**! Denn wenn in einem Kapitel die ganze Szenerie in sich zusammenbricht, weil ein Stein ungeschickt umgefallen ist, dann bringt das vermutlich nicht nur mich zum Lachen. Auch spielerisch haben es die Entwickler von Intelligent Systems – bekannt durch **Advance Wars** und **Fire Emblem** – drauf. Rundenbasierte Kämpfe werden gekonnt mit Action-Einlagen verknüpft: Mitten im Gefecht einem Gumba per Tritt eins überzubraten, das hat was! Schön ist übrigens, dass **Sticker Star** pünktlich vor Weihnachten erscheint!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // wartet …

… sehnlichst auf die Wii U. Nachdem er im September zig weitere Games auf der Wii U ausprobieren durfte, ist Thomas jetzt noch mehr von der neuen Nintendo-Konsole begeistert! Besonders überrascht haben ihn dabei die neuen Mini-Spiele in **Nintendo Land**!

… auf den Winter. Nicht, dass es ihm die kalte Jahreszeit irgendwie angetan hat, aber diesen Winter soll's mal wieder in die Ferne – genauer gesagt in die Sonne – gehen.

Christoph Kraus // amüsiert sich …

… über den Radfahrer, der stets mit Radlerhosen, oberkörperfrei und barfuß auf den Straßen anzutreffen ist. Ja, ist der denn bei Sinnen?

… über einen Briefaufdruck: In der Redaktion ist doch glatt die Mitgliederzeitschrift eines renommierten Forschungs-Instituts gelandet. Der Aufkleber verrät, an wen das Magazin adressiert ist: „N-ZONE/ Wissenschaft & Forschung". Ich wusste ja schon immer, dass N-ZONE seriöse und fundierte Tests veröffentlicht!

Sebastian Stange // hat gerade …

… wieder Lust zu zocken! Im Sommer waren Videospiele nur nebensächlich, doch jetzt, da es abends wieder früh dunkel wird, macht das Zocken richtig Laune. Das wird ein spaßiger Herbst!

… den Kochlöffel in der Hand. Nach langer Abstinenz ging es mal wieder zurück an den Herd – für einen grandiosen Lamm-Eintopf mit Bohnen. Hat Spaß gemacht! Und wird hoffentlich bald wiederholt. Ein nettes, kleines Hobby.

Uwe Hönig // erforscht …

… die Geheimnisse der digitalen Tonerzeugung per Sequenzersoftware und Synthesizer-Plug-in. Eine spannende, jedoch auch zeitraubende Angelegenheit, die wenig Platz für andere Aktivitäten lässt. Aber zum Glück kommt ja bald der Winter mit seinen langweiligen dunklen Abenden!

… die brandneuen Gebiete im Taschenmonsterabenteuer **Pokémon Schwarze Edition 2** und genießt damit vermutlich eines der letzten richtig großen Spiele für den guten alten Nintendo DS.

Matthias Schöffel // weiß …

… wo er in der nächsten Woche seine Mittagspausen verbringen wird. Raus aus dem Verlagsgebäude, zwei Straßen weiter und schon befindet man sich auf der größten und schönsten Straßenkärwa Deutschlands (Europas? der Welt?). Das Wetter könnte auch halten. Schöne Aussichten!

… auch, was weniger schön ist, dass man nämlich wegen dieser Drecksveranstaltung einen Riesenumweg fahren muss, wenn man nach Hause will. Dialektik?

David Mola // schaltet …

… dann mal langsam die Heizung an. Der Herbst kommt, es wird kühler, aber heiße Zitrone und Honig stehen schon bereit, ebenso etliche Teesorten und große Vorräte an Aspirin und so weiter. Diesmal kriegst du mich nicht, Herbst!

… einen Gang höher, um morgens auf dem Fahrrad schnell auf „Betriebstemperatur" zu kommen. Ich mag den Herbst! Und die langen Abende werden zum Zocken genutzt, logisch! Layton, ich komme!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… kickt derzeit eifrig in **FIFA 13** und bereitet sich so schon einmal auf die Version für die Wii U vor. Als Fußball-Fan ist er natürlich gespannt, welche Features EA sich für das innovative GamePad ausgedacht hat – und wie gut diese umgesetzt wurden. Und mit Sebastian hat er nun auch einen ernst zu nehmenden Gegner!

THOMAS PETER

… ist der Neue im Team. Nach einer mühsamen Wohnungssuche hat Praktikant Thomas nun doch eine Bleibe für die nächsten Monate gefunden. Jetzt kann er sich voll und ganz auf sein Praktikum bei der N-ZONE konzentrieren und freut sich schon auf die vielen Dinge, die er dabei lernen (und spielen) wird. Viel Spaß, Thomas!

MAX DREWS

… stattete der Redaktion einen Besuch ab. Mitte September kam er bei Computec in Fürth vorbei, um sich die Editionen **Schwarz 2** und **Weiß 2** haargenau anzusehen und sie auf Herz und Nieren zu prüfen. Nachdem er am Freitag Thomas, Uwe und Sebastian persönlich kennenlernen durfte, traf er am Samstag auch noch Christoph im Büro!

SEBASTIAN ZELADA

… ist im Fußballfieber. Nach der Sommerpause kann Sebastian wieder aktiv auf dem Platz sowie passiv vor der Glotze dem Fußball frönen. Auch wenn die Fürther Mannschaft derzeit nichts reißt, so ist zumindest sein anderes Team aus Düsseldorf erfolgreich. Und damit nicht genug: Auf der Wii und dem 3DS wird **FIFA 13** gezockt!

LUKAS SCHMID

… ist wieder im Lande. Nachdem Lukas den Sommerurlaub in seiner Heimat Österreich verbracht hat, kehrt er nun wieder zurück zu uns Piefkes. Hier wird er er sich einerseits weiter seinem Studium widmen, andererseits freut er sich schon auf die vielen Games, die er für die N-ZONE in den kommenden Monaten testen darf.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	PROFESSOR LAYTON … (3DS)	PROFESSOR LAYTON … (3DS)	PROFESSOR LAYTON … (3DS)	PROFESSOR LAYTON … (3DS)
FLOP-TITEL	MOORHUHN PIRATEN 3D (3DS)	SCHLAG DEN RAAB 3 (Wii)	MOORHUHN PIRATEN 3D (3DS)	SCHLAG DEN RAAB 3 (Wii)
PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,75** Test S. 46	Egal wie man es dreht und wendet: An Professor Layton und Luke führt auch in diesem Jahr kein Weg vorbei. Dass es ein Jahr lang jeweils ein Rätsel zum Download gibt, grenzt fast schon an Größenwahn! **9**	Rein spielerisch nutzt das Knobel-Abenteuer zwar die 3D-Funktionen des Handhelds nicht aus, Spaß macht es dennoch. Ich habe ja befürchtet, dass sich das Spielkonzept langsam abnutzt. Aber nee! **9**	Ich hätte mir ein paar echte 3D-Rätsel gewünscht, doch auch ohne macht das 3DS-Debüt des Profs richtig Laune. Viel Neues hat das Spiel zwar nicht zu bieten, doch trösten mich die Download-Rätsel darüber hinweg. **8**	Das erste Spiel der **Layton**-Serie auf dem 3DS ist gleich ein Volltreffer. Vor allem die geniale 3D-Optik hat mich richtig begeistert und sorgt zusammen mit der tollen Story für ein fesselndes Spielerlebnis! **9**
POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	∅ **WERTUNG: 8,33** Test S. 58	Alte Monster, neue Handlung: Die neuen Editionen sind ein Muss für **Pokémon**-Serienliebhaber. Ich hingegen habe mit dem cleveren Hutträger Layton schon genug zu tun und lasse die Taschenmoster ruhen. **7**	Schon wieder ein **Pokémon**-Titel und schon wieder muss ich mit den Schultern zucken und euch erneut erklären: Habe die Serie nie gespielt, nie verstanden und kann die Titel nicht einschätzen! **?**	Ein Meisterwerk, was die Entwickler hier auf die alten Tage des DS abliefern! Auch ein Nicht-Fan der Reihe wie ich muss da seinen Hut ziehen, was sich GameFreak diesmal wieder alles einfallen lassen hat. **9**	Neue Gebiete und Monster sorgen für Langzeitspielspaß: Besonders scharf bin ich darauf, die Tiergeistformen der Legendären Pokémon Boreos, Voltolos und Demeteros in der neuen Edition aufzuspüren! **9**
FIFA 13 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,0** Test S. 50	Ich hätte ja darauf getippt, dass die **FIFA**-Serie dieses Jahr auf der Wii einmal pausiert, aber falsch gedacht! Es wird jedoch Zeit, dass die Grafik auf der Wii U endlich Bundesliga-Niveau erreicht. **6**	Schon wieder Herbst, schon wieder **FIFA**. So sicher wie das Amen in der Kirche kommt am Jahresende ein neues **FIFA** und stets ist es eigentlich dasselbe Spiel, nur leicht angepasst. So auch diesmal. **1**	**FIFA** für die Wii lasse ich in diesem Jahr aus – lieber warte ich noch ein paar Wochen auf die richtig heiße Wii-U-Fassung des EA-Kicks. Ich freue mich jetzt schon auf heiße Matches mit meinen 1. FCN. **?**	Fußball-Fans dürften trotz der äußerst lieblosen Wii-Umsetzung Spaß mit **FIFA 13** haben. Da ich Fußball aber überhaupt nicht leiden kann, mache ich auf jeden Fall einen Bogen um das Spiel! **5**
SCHLAG DEN RAAB DAS 3. SPIEL (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 54	Die deutschen Entwickler der Studios bitComposer und Sproing haben erneut eine insgesamt recht packende, technisch aber schwache Minispielsammlung vorgelegt. Im Team-Modus eine große Gaudi! **7**	Für Raab-Fans sicher keine schlechte Wahl. Aber ich bin einer dieser Verrückten, die seit Jahren keinen Fernseher mehr haben. Daher fehlt mir zu vielen Details und Gags der Bezug. Übrig bleibt ein 08/15-Spiel. **6**	Technisch wie spielerisch reißt mich dieses Spiel nicht vom Hocker, doch trotzdem macht es mir in geselliger Runde überraschend viel Spaß! Ob's an Christoph als sehr motivierendem Gegner liegt? **7**	Die neue Raab-Versoftung hat durchaus ihre Qualitäten und wartet mit zahllosen Fragen und witzigen Sprüchen auf. Allerdings nerven mich Quiz-Spiele allmählich, es gibt doch schon so viele davon! **5**
MADAGASCAR 3 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 52	Habe ich schon gesagt, dass mir **Professor Layton** derzeit schon genug Kopfzerbrechen bereitet? Da mache ich um dieses belanglose Spiel dann doch einen großen Bogen, um meine Kräfte zu schonen! **6**	Ist euch auch aufgefallen, dass es in letzter Zeit gar nicht mehr so viele mäßige Film-Umsetzungen gibt? Daher stößt mir diese gar nicht so übel auf. Ist spielerisch und technisch nix Besonderes, aber geht schon. **7**	Eine schöne Filmversoftung, die technisch nicht einmal so einen schlechten Eindruck macht. Spielerisch bekommt man Gewohntes geboten, unterm Strich bleibt somit ein ordentliches Spiel für jüngere Semester. **7**	Die Filmumsetzung gefällt mir hauptsächlich wegen den tierisch witzigen Helden Alex, Marty Melman und Gloria. Spielerisch bietet das Abenteuer aber eher seichte Unterhaltung und konnte mich nicht überzeugen. **6**
SHIFTING WORLD (3DS/3DSWARE)	∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 56	Wer sich die Demo im eShop besorgt, kann schon ziemlich gut einschätzen, ob er das Vollpreisspiel braucht – ich jedenfalls nicht. Überraschung: Mir reicht (gähn!) das neue **Professor Layton**. **7**	Den Grafikstil des Download-Titels mag ich nicht so sehr, die Mechanik ist auch recht simpel. Spaß macht die clevere Knobelei dennoch, nur hätte man das alles vielleicht etwas peppiger aufbereiten können. **7**	Einige spielerische Mängel mögen offensichtlich sein, doch der coole Stil hat es mir einfach angetan. Klar gibt's Besseres im Genre, doch für eine kurze Runde zwischendurch taugt Shifting World. **7**	**Shifting World** ist richtig cool und erfordert Köpfchen: Die intelligent entworfenen Levels sind recht anspruchsvoll und genau richtig für Tüftler wie mich. Außerdem gibt's einen fetten Editor obendrauf! **8**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Benjamin Blümchen: Töröööö im Zoo	Schmidt Spiele GmbH	12. Oktober | 2012
Disney Prinzessin – Mein märchenhaftes Abenteuer	Disney Interactive	25. Oktober | 2012
Everyone Sing	F + F Distribution	26. Oktober | 2012
FlatOut	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Heavy Fighters Afghanistan	Bignen Interactive	5. Oktober | 2012
Hyper Fighters	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	2. Oktober | 2012
Just Dance: Disney Party	Ubisoft	Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Monster Trucks	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
NBA 2K13	2K Sports	5. Oktober | 2012
Pro Evolution Soccer 13	Konami	25. Oktober | 2012
Skylanders: Giants	Activision	19. Oktober | 2012
Supersonic Racer	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
The Voice of Germany	Flashpint AG	30. Oktober | 2012
We Sing 80's	Nordic Games	4. Oktober | 2012
WWE 13	THQ	30. Oktober | 2012
Wicked Monsters Blast	Dtp Entertainment	10. Oktober | 2012
NOVEMBER		
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	23. November | 2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	17. November | 2012
Get Down With The Hip Hop Dance Experience	Ubisoft	30. November | 2012
Let's Sing	Deep Silver	2. November | 2012
Nickelodeon Dance 2	2K Play	1. November | 2012
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20. November | 2012
Transformers Prime	Activision	2. November | 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	Nicht bekannt
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	31. Dezember | 2012
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	Nicht bekannt

Wii U

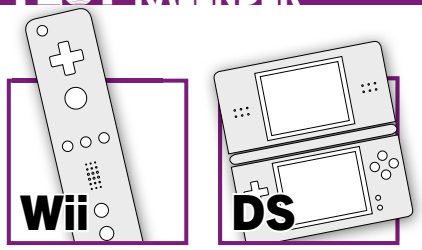
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER 2012		
NBA 2K13	2K Sports	30. November | 2012
Assassin's Creed 3	Ubisoft	30. November | 2012
Batman Arkham City: Armored Edition	Warner Interactive	30. November | 2012
Call of Duty: Black Ops 2	Activision	30. November | 2012
Darksiders 2	THQ	30. November | 2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	30. November | 2012
FIFA 13	Electronic Arts	30. November | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	30. November | 2012
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	Ubisoft	30. November | 2012
Mass Effect 3 – Special Edition	Electronic Arts	30. November | 2012
Nano Assault Neo (Download)	Shinen	30. November | 2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	30. November | 2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Tecmo Koei	30. November | 2012
Nintendo Land	Nintendo	30. November | 2012
Pikmin 3	Nintendo	30. November | 2012
Rabbids Land	Ubisoft	30. November | 2012
Rayman Legends	Ubisoft	30. November | 2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	30. November | 2012
Skylanders: Giants	Activision	30. November | 2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	30. November | 2012
Sports Connection	Ubisoft	30. November | 2012
Toki Tori 2	Nintendo	30. November | 2012
Trine 2: Director's Cut (Download)	Frozen Byte	30. November | 2012
Warriors Orochi	Tecmo Koei	30. November | 2012
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	30. November | 2012
ZombiU	Ubisoft	30. November | 2012
2013		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar | 2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game Party Champions	Warner Interactive	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	April | 2013
Jett Tailfin	Maximum Games	Nicht bekannt
Lego City: Undercover	Warner Interactive	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	Nicht bekannt
Shield Pose	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	25. Januar | 2013
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	Nicht bekannt
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
1920: Spuren eines Mörders	dtp Entertainment	25. Oktober | 2012
Disney Prinzessin – Mein märchenhaftes Abenteuer	Disney	25. Oktober | 2012
Hotel Transsilvanien	Avanquest	25. Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Rising Star Games	26. Oktober | 2012
Pippi Langstrumpf	dtp Entertainment	19. Oktober | 2012
Pokémon Traumradar	Nintendo	12. Oktober | 2012
Professor Layton und die Maske der Wunder	Nintendo	26. Oktober | 2012
Rabbids Rumble	Ubisoft	Oktober | 2012
Real Heroes: Firefighter 3D	Rondomedia	30. Oktober | 2012
RollerCoaster Tycoon 3D	Namco Bandai	26. Oktober | 2012
Sherlock Holmes: Das Geheimnis der gefrorenen Stadt	Koch Media	26. Oktober | 2012
Skylanders: Giants	Activision	19. Oktober | 2012
Sophies Freunde: Babysitting 3D	Ubisoft	25 Oktober | 2012
Sophies Freunde: Fashion World 3D	Ubisoft	25. Oktober | 2012
Super Black Bass 3D	dtp Entertainment AG	19. Oktober | 2012
NOVEMBER		
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	23. November | 2012
Pokédex 3D Pro	Nintendo	8. November | 2012
Spy Hunter	Warner Interactive	9. November | 2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	16.November | 2012
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	Disney Interactive	17. November | 2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	2. November | 2012
2012		
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Herbst | 2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	7. Dezember | 2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
2013/NICHT BEKANNT		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	4. Februar | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2013
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Jewel Adventure	Dtp Entertainment	30. Oktober | 2012
Hidden Expedition Titanic	dtp Entertainment	12. Oktober | 2012
Hotel Transsilvanien	Avanquest	25. Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2	Nintendo	12. Oktober | 2012
Treasurs of Montezuma 2	dtp Entertainment	12. Oktober | 2012
NOVEMBER		
Transformers Prime: The Game	TT Games	2. November | 2012
2012		
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3 Publisher	2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Oktober	Benjamin Blümchen: Töröö im Zoo	Schmidt Spiele GmbH
19. Oktober	Skylanders: Giants	Activision
25. Oktober	Disney Prinzessin – Mein märchenhaftes Abenteuer	Disney Int.
25. Oktober	Pro Evolution Soccer 2013	Konami
26. Oktober	Everyone Sing	F + F Distribution
30. Oktober	The Voice of Germany	Flashpint AG
30. Oktober	WWE 13	THQ
Oktober	Just Dance: Disney Party	Ubisoft
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
1. November	Nikelodeon Dance 2	2K Play
2. November	Let's Sing	Deep Silver
2. November	Transformers Prime	Activision
17. November	Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive

DS

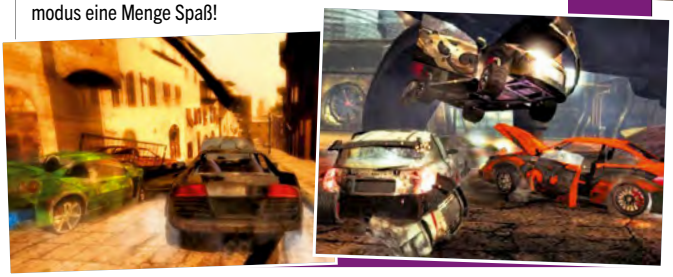
TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Oktober	Hidden Expedition Titanic	dtp Entertainment
12. Oktober	Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2	Nintendo
12. Oktober	Treasurs of Montezuma 2	dtp Entertainment
25. Oktober	Hotel Transsilvanien	Avanquest
30. Oktober	Jewel Adventure	Dtp Entertainment
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
2. November	Transformers Prime: The Game	TT Games

Test S. 58

12.10. FLATOUT

HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION | GENRE: RENNSPIEL

Lange hat man nichts von der **FlatOut**-Serie gehört und nun erscheint fast wie aus heiterem Himmel eine Wii-Neuaflage. Dank hübscher, flüssiger Optik kommt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl zustande und ein neues Schadensmodell sorgt für aufsehenerregende Unfälle. Die insgesamt 16 Autos im Spiel dürfen unter Anderem in dem neuartigen „Car-Basher"-Modus an die Grenzen ihrer Belastbarkeit gebracht werden. Dabei verspricht die Zerstörungsorgie vor allem im Mehrspielermodus eine Menge Spaß!



29.10. WWE 13

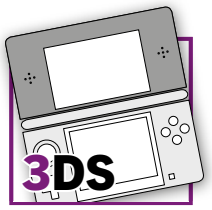
HERSTELLER: THQ | GENRE: SPORT

Obwohl Wrestling in Europa nicht so eine große Rolle spielt, wie auf dem amerikanischen Kontinent, dürfen sich auch die hiesigen Fans auf regelmäßigen Games-Nachschub freuen. Das runderneuerte **WWE 13** sorgt aufgrund einer coolen Präsentation, massig bekannter Wrestler und eines gut funktionierenden Kampfsystems für vergnügliche Stunden vor dem Bildschirm!

OKT. JUST DANCE DISNEY PARTY

HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: MUSIKSPIEL

Disney Party profitiert von der einsteigerfreundlichen Spielmechanik der **Just Dance**-Serie, wobei die Wii-Version mit einem speziell angepassten Mehrspielermodus perfekt für einen Familienabend geeignet ist. Dank der 25 enthaltenen Songs aus beliebten Disney-Shows und Filmen sowie neuer Choreographien kommen hier auch ungeübte Tänzer auf ihre Kosten!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
19. Oktober	Pipi Langstrumpf	dtp Entertainment
19. Oktober	Skylanders: Giants	Activision
25. Oktober	Disney Prinzessin – Mein märchenhaftes Abenteuer	Disney
25. Oktober	Hotel Transsilvanien	Avanquest
25 Oktober	Sophies Freunde: Babysitting 3D	Ubisoft
25. Oktober	Sophies Freunde: Fashion World 3D	Ubisoft
26. Oktober	Model 3D – Dein Fashion Shooting	Rising Star Games
26. Oktober	Professor Layton und die Maske der Wunder	Nintendo
26. Oktober	RollerCoaster Tycoon 3D	Namco Bandai
26. Oktober	Sherlock Holmes: Das Geheimnis der gefrorenen Stadt	Koch Media
30. Oktober	Real Heroes: Firefighter 3D	Rondomedia
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
Oktober	Rabbids Rumble	Ubisoft
2. November	Transformers Prime: The Game	TT Games
8. November	Pokédex 3D Pro	Nintendo
9. November	Spy Hunter	Warner Interactive
16.November	Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega
17. November	Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	Disney Interactive

Test S. 46

26.10. ROLLERCOASTER TYCOON 3D

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: SIMULATION

Die Vergnügungspark-Simulation **Rollercoaster Tycoon** erscheint erstmals für eine Mobilkonsole, was in Punkto Funktionsumfang glücklicherweise keine Auswirkungen hat. Mit dem einsteigerfreundlichen Editor lassen sich wildeste Achterbahn-Ideen verwirklichen und in eurem eigenen Park platzieren. Eine äußerst praktische „Auto-Complete-Funktion" sorgt für eine flotte Umsetzung der Attraktionen auf den Bildschirm. Im Spielverlauf müsst ihr dann auch die finanziellen Aspekte managen, denn ein Park ohne zahlende Gäste geht schnell pleite!

25.10. HOTEL TRANSSILVANIEN

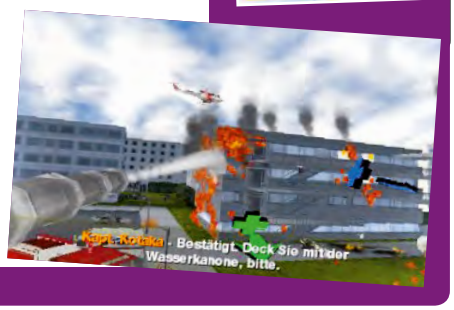
HERSTELLER: AVANQUEST I GENRE: JUMP & RUN

Der neue Streifen von Sony Pictures Animation läuft hierzulande ab dem 25. Oktober in den Kinos und verspricht witzige Unterhaltung für die ganze Familie. Die Story dreht sich um Graf Draculas verrücktes Monsterschloss in dem alle Arten von Ungeheuern willkommen sind. Die Monsterbrut erscheint sogar mit Familienanhang, denn das Schloss dient als menschenfreies Urlaubsressort! Das gleichnamige Spiel wirkt zwar nicht sonderlich spektakulär, dennoch dürften Fans des Animationsabenteuers Spaß mit dem Jump & Run haben.

30.10. REAL HEROES: FIREFIGHTER 3D

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: SIMULATION

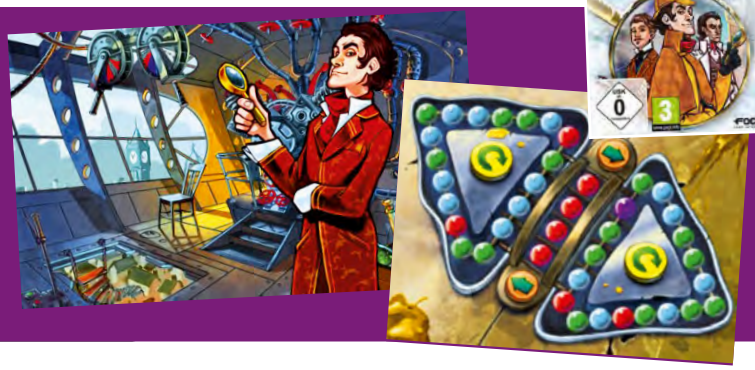
Fast jeder Junge träumt einmal in seinem Leben davon, Feuerwehrmann zu sein. Dank **Real Heroes Firefighter 3D** wird euch das Hineinschnuppern in den aufregenden Job ohne langjährige Ausbildung und Verletzungsrisiko ermöglicht. Die Missionen führen euch von verheerenden Industriebränden über Autounfälle bis hin zu einem Großeinsatz, bei dem ein in Flammen stehendes Hochhaus gelöscht werden muss. Der interessante Spielablauf leidet jedoch etwas unter der mittelmäßigen Grafik.



26.10. SHERLOCK HOLMES: DAS GEHEIMNIS DER GEFRORENEN STADT

HERSTELLER: KOCH MEDIA I GENRE: ADVENTURE

Bei **Sherlock Holmes: Das Geheimnis der gefrorenen Stadt** handelt es sich um ein Adventure, bei dem ihr in die Rolle des berühmten Detektivs schlüpfen dürft, um merkwürdige Vorgänge in London aufzuklären. Holmes wird durch ein sonderbares Naturphänomen auf den Plan gerufen: Ein Sturm, der nahezu die ganze Stadt und sogar die Themse gefrieren lässt, erfordert genauere Nachforschungen! Nette Optik, knifflige Puzzles und versteckte Hinweise sorgen für Spannung. Die 3D-Fähigkeiten der Mobilkonsole kommen ebenfalls zum Einsatz, etwa bei der Untersuchung von Objekten.



Genre: Adventure | **Entwickler:** Level 5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 26. Oktober 2012

PROFESSOR LAYTON
UND DIE MASKE DER WUNDER

Text | Thorsten Küchler

Denken in drei Dimensionen: Die beliebte Rätsel-Reihe feiert ihr 3DS-Debüt – und macht dabei eine exzellente Figur.

FAQs

Wie fügt sich die Handlung von Maske der Wunder in die Layton-Serie ein?
Das Spiel ist der zweite Teil der sogenannten Prolog-Trilogie. Es erzählt also die Vorgeschichte zu den ersten drei **Layton**-Spielen und setzt direkt nach dem letzten DS-Teil ein.

Brauche ich einen 3DS, um das Spiel zu zocken, oder läuft es auch auf dem normalen Nintendo DS?
Auch wenn sich spielerisch eigentlich nur wenig geändert hat, benötigt ihr zwingend einen 3DS, um die **Maske der Wunder** zu spielen.

Kann man die Story auch verstehen, wenn man die Vorgänger nicht kennt?
Es handelt sich um eine in sich abgeschlossene Episode. Allerdings versteht man einige Zusammenhänge nur dann, wenn man die anderen Serienteile gespielt hat – zumal Charaktere auftauchen, die bereits in den Vorgängern wichtige Rollen eingenommen haben.

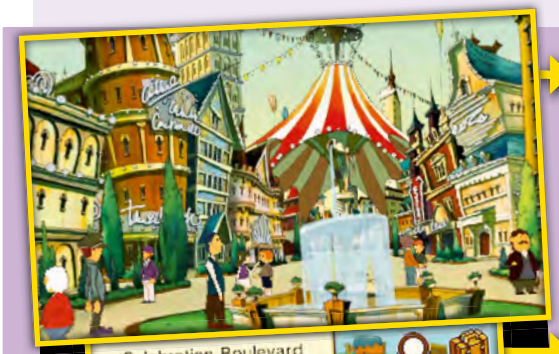
Wie geht die Serie weiter?
Level 5 arbeitet bereits an der sechsten **Layton**-Episode – diese soll für den 3DS erscheinen und der letzte Teil mit dem Professor als Hauptdarsteller sein. Außerdem wurde bereits ein Ableger angekündigt, in dem Professor Layton auf den Capcom-Anwalt Phoenix Wright trifft. Handy-Besitzer freuen sich hingegen über geplante Mini-Episoden für iPhone, Android & Co.

SPANNENDE MYSTERY-STORY

Dieses Mal verschlägt es den Professor mit seinen beiden Assistenten Luke und Emmy in die (stark an Las Vegas erinnernde) Glücksspielmetropole Monte d'Or. Die Stadt wird vom „Maskierten Gentleman" tyrannisiert: Der elegante Schurke führt vermeintliche Wunder auf, indem er beispielsweise Menschen in Pferde verwandelt oder sie zu Stein erstarren lässt! Doch schnell wird klar, dass es sich dabei nur um clevere Tricks handelt. Anhand von Rückblenden erfahrt ihr immer mehr über die wahren Beweggründe des mysteriösen Zauberers – und kommt letztendlich einem uralten Geheimnis auf die Spur. Schön: Die Handlung bleibt stets nachvollziehbar und spannend. Nicht so schön: Das Ende ist wenig überraschend – wer genau aufpasst, kommt schnell auf des Rätsels Lösung.

ENDLICH MAL WAS NEUES – DEM 3DS SEI DANK!

Spielerisch hat sich die **Layton**-Serie seit dem ersten Teil nur minimal weiterentwickelt. Doch damit ist nun endlich Schluss: Entwickler Level 5 nutzt die Fähigkeiten der 3DS-Hardware für einige clevere Neuerungen – ohne dabei aber den Kern der erfolgreichen Reihe anzukratzen. Die wichtigsten Veränderungen stellen wir euch auf dieser Seite im Detail vor. Eingefleischte Serienkenner, die Neues scheuen, können sich übrigens gleich wieder beruhigen: **Die Maske der Wunder** fühlt sich trotz aller 3DS-Spielereien immer noch wie ein typisches **Professor Layton**-Spiel an. Für unseren innovationsgierigen Geschmack hätten es sogar gerne ein paar mehr 3D-Experimente sein dürfen – vor allem bei den arg braven Rätseleinlagen.



DER OBERE BILDSCHIRM: Im Gegensatz zu den vergangenen Episoden findet das eigentliche Spielgeschehen nun auf dem oberen Screen statt – denn schließlich kann ja nur dieser 3DS-Bildschirm schicke 3D-Grafik darstellen. Etwas ungewohnt: Ihr steuert den typischen Lupen-Cursor dadurch nicht mehr direkt mittels Antippen der gewünschten Stelle, sondern ähnlich wie bei einem Laptop-Mauspad durch Bewegungen auf dem unteren Touchscreen. Level 5 erleichtert euch die Umstellung mit einigen subtilen Hilfsfunktionen: So verfärbt sich das Lupensymbol nun orange, wenn es sich über einer relevanten Levelstelle befindet – dadurch ist es deutlich einfacher, die begehrten Hinweismünzen einzusammeln.

DER UNTERE BILDSCHIRM: Hier seht ihr nun die wunderschön gezeichnete Weltkarte samt allen wichtigen Orten – einfach Antippen, und schon wandert der Professor zum gewünschten Bereich. Außerdem könnt ihr auf euer Inventar zugreifen und die Extras des Spiels betrachten.

DUNGEON-EINLAGE: Nach ungefähr acht Spielstunden staunten wir nicht schlecht – **Die Maske der Wunder** verwandelt sich im letzten Spieldrittel zeitweise in eine Art „**Zelda** light“. Mit dem Professor und seinem alten Kumpel Randall erforscht ihr einen 3D-Dungeon, schiebt Felsen herum, löst kleine Rätsel und trickst Mumien aus. Das sieht nett aus, spielt sich auf Dauer aber etwas zu träge. Aber keine Sorge: Nach ca. 45 Minuten ist dieser Abschnitt schon wieder vorbei.

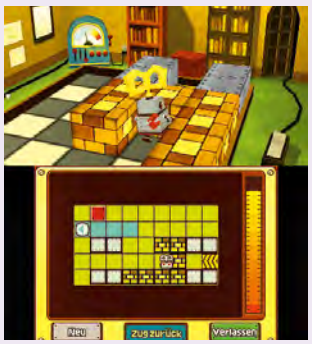
PFERDERENNEN: Bereits zu Beginn des Spiels verfolgt der Professor den maskierten Gentleman – und zwar im Sattel eines Gauls. Diese Action-Einlage lässt sich später auf Wunsch wiederholen: Ein Rennveranstalter bietet euch unterschiedlich schwierige Kurse an, für deren Absolvierung nette Belohnungen winken. Schade nur, dass die optisch ordentliche Reiterei schnell öde wird.

VERSTECKTE BEREICHE: Die charmante 3D-Grafik des Spiels gaukelt euch quasi vor, ihr würdet in die Spielwelt hineinblicken. Diesen perspektivischen Trick nutzen die Entwickler, um einige Figuren und Gegenstände hintereinander zu verstecken. Klickt ihr beispielsweise die Clownfigur (Bild links) an, so wandert der Bildausschnitt weiter in die Tiefe hinein – und ein weinendes Mädchen samt Bonusrätsel kommt zum Vorschein.

UNTERHALTSAME EXTRAS UND MINISPIELE

Wie es sich für ein Layton-Spiel gehört, bietet auch die **Maske der Wunder** viele versteckte, motivierende Extras. So erhaltet ihr früh im Spiel einen kleinen Hasen, den ihr durch Touchscreen-Kommandos dressieren könnt. Ist der Mümmelmann dann gut ausgebildet, lasst ihr ihn vor Publikum auftreten – bizarr, aber lustig. Noch besser hat uns das Krämerladen-Minispiel gefallen: Dort müsst ihr die Waren so psychologisch klug im Regal platzieren, dass die Kunden möglichst alle Artikel auf einmal kaufen. Das dritte Bonusspiel erinnert an die Autofahrerei aus **Professor Layton und die verlorene Zukunft** – mit dem feinen Unterschied, dass ihr nun einen Spielzeugroboter durch Hindernisparcours lenkt. Insgesamt sind die Extra-Aufgaben sehr unterhaltsam und charmant gemacht und für einige Stunden zusätzlichen Spielspaß gut.

Konsumsucht: Ordnet die Waren so, dass eure Kunden alles leer kaufen.



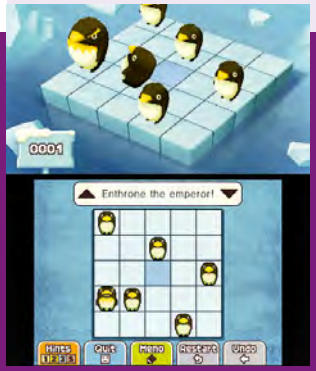
Robo-Taktik: Nur wer clever agiert, bringt den Aufziehroboter ins Ziel.

Manege frei: Euren Hasen trainiert ihr wie die Hunde aus **Nintendogs**! Bringt dem Nager Kunststückchen bei und lasst ihn im Zirkus auftreten.

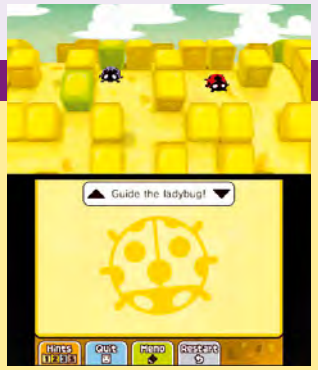
Rückblende: Nach und nach schaltet ihr sogenannte Episoden frei, die wiederum Details zur Story und zu den einzelnen Figuren beleuchten – unbedingt anschauen!

VIELE, ABER NICHT IMMER TOLLE RÄTSEL

Bis zum Abspann entdeckt ihr insgesamt 135 brandneue Rätsel. Außerdem liefert Nintendo ein Jahr lang jeden Tag ein zusätzliches Download-Rätsel. Das macht insgesamt dann satte 500 Denkaufgaben, die ihr freilich nicht alle lösen müsst, um das Spiel zu beenden. Und das ist gut so, denn bei der schieren Masse an Knobeleien sind auch einige faule Eier mit dabei. Besonders ärgerlich: Manche Beschreibungen sind zu schwammig formuliert, was die Lösung des jeweiligen Puzzles enorm erschwert. Außerdem wiederholen sich einige Aufgaben ständig – etwa eine Abwandlung des Brettspiels **Dame**. Frust kommt aber dennoch nie auf: Dank der bis zu vier optionalen Tipps pro Rätsel bleibt ihr garantiert nie länger hängen. Und generell ist der Schwierigkeitsgrad stets im Bereich „machbar und stressfrei“ anzusiedeln.

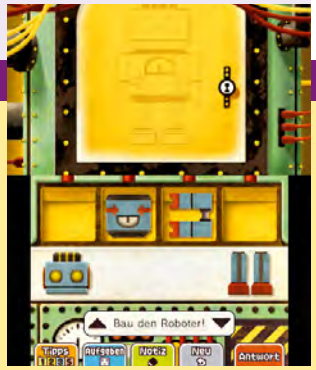


Schade, aber akzeptabel: Die Aufgaben haben zumeist nur wenig mit der Story des Spiels zu tun. Trotzdem macht es Spaß, Pinguine nach einem ganz bestimmten Muster anzuordnen.



Manövriert euren Käfer durch ein Maislabyrinth – eines der Rätsel, die von der 3D-Grafik profitieren. Reine 3D-Puzzles durfte Level 5 nicht einbauen: Dies würde Menschen mit 3D-Sehschwäche ausgrenzen, was Nintendo wiederum verbietet!

Ziemlich ungewohnt: Die Steinblöcke oben lassen sich nur verschieben, indem ihr über den unteren Touchscreen streicht. Dennoch hat uns diese neue Puzzle-Variante sehr gut gefallen.



Probieren geht über Studieren: Bei einigen Aufgaben kann man einfach ungestraft so lange herumdrücken, bis die gewünschte Lösung herauskommt – das hat mit wirklich forderndem Denksport nur noch wenig zu tun.

FEINE PRÄSENTATION

Professor Layton und die Maske der Wunder ist wie ein Zeichentrickfilm zum Mitspielen: Immer wieder unterbrechen bildhübsch gemachte Zwischensequenzen das Geschehen und alle wichtigen Storydialoge sind mit Sprachausgabe unterlegt. Auch das Design der Spielwelt begeistert: Jeder Level-Hintergrund steckt voller liebevoller Details – auch wenn ein paar zusätzliche Animationen für mehr Lebendigkeit gesorgt hätten.

Die Spielfiguren sind erstmals keine platten 2D-Männlein, sondern Polygonfiguren – dadurch kommt der 3D-Effekt noch besser zur Geltung.

Bewährte Qualität: Die Level-Hintergründe (oben) sind ebenso wunderschön gezeichnet wie die Comic-Zwischensequenzen (links).

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Nintendo hat wieder einmal vorbildliche Arbeit geleistet! Hervorragende deutsche Synchronsprecher, witzig geschriebene Bildschirmtexte – viel besser kann man ein solches Spiel nicht an den deutschen Markt anpassen. Einzig die ewige Wartezeit nervt: In Japan kam das Spiel schon vor 18 Monaten raus!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Meist mit dem Touchscreen, im Dungeon wahlweise auch per Analogpad

SONDERFUNKTIONEN
Manche Rätsel nutzen den Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN
Download von Bonus-Rätseln

MEINUNG • THORSTEN KÜCHLER

„Eine Dimension mehr, ein paar Probleme weniger!“

Mein Vorurteil › Die **Layton**-Serie ist absolut brillant – aber leidet unter akuter Ideenarmut. Wehe, die erste 3DS-Episode bietet wieder nichts Neues …

Beim letzten DS-Teil der **Layton**-Reihe setzte bei mir schon so etwas wie Langeweile ein – zu wenig Ideen, zu viel Stillstand. Dank der neuen Hardware-Möglichkeiten kommt Level 5 beim 3DS-Neuanfang aber endlich mal aus seinem Schneckenhaus: Optisch eine Wucht gefällt das Mysterium um den maskierten Gentleman mit vielen charmanten 3D-Gags und klasse Minispielen. Ich bin mir jedoch ziemlich sicher, dass die Entwickler einige Dinge (etwa die Dungeon-Passage) einfach mal ausprobieren und die Reaktionen der Fans abwarten wollten. Deshalb hoffe ich beim nächsten 3DS-Teil auf eine ganze Wagenladung an innovativen Ideen. Bis dahin ist **Die Maske der Wunder** das bislang beste Adventure für den 3DS – Pflichtkauf.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Thorsten hat (wie immer) recht: ein Pflichtspiel!“

Mein Vorurteil › Nach mehr als 600 Fragen in den vergangenen **Layton**-Spielen fällt den Entwicklern bestimmt nicht mehr viel Neues ein. Ist die Luft schon raus?

Wusstet ihr schon, dass ein Großteil der **Professor Layton**-Rätsel auf den Büchern des japanischen Psychologen Akira Tago (86 Jahre alt!) basiert? Man muss dem betagten Herrn schon viel Gesundheit und Wohlergehen wünschen, damit uns noch viele erstklassige Adventures dieser Art erwarten. Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten. Lang lebe Tago-san!

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Story
- Tolle Präsentation
- Motivierende Extras
- Schöne 3DS-Funktionen
- Massenhaft neue Rätsel …

CONTRA

- … die nicht alle logisch sind!
- Wenig überraschendes Ende
- Deplatziertes Reit-Minispiel

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 17. September 2012

FIFA ~~12~~ 13

Text | Sebastian Zelada

Während wir uns alle auf FIFA 13 auf der Wii U freuen, enttäuschen die Wii- und 3DS-Fassungen!

Das ist dreist! Fünfzig Euro geben Fußball-Fans auf der Wii und dem 3DS aus, um sich an den Features und Verbesserungen der diesjährigen Ableger der **FIFA**-Serie erfreuen zu können. Für diese Investition dürfen sie zwar nicht erwarten, ein perfektes Spiel zu bekommen (immerhin war **FIFA 12** zumindest auf der Wii letztes Jahr weit davon entfernt), doch möchte man für sein Geld wenigstens sehen und spüren, dass sich die Entwickler Gedanken gemacht haben und die Kickerei hier und da optimiert haben. Doch Pustekuchen! Nicht mal den Versuch hat EA bei **FIFA 13** unternommen. Dieses Jahr liefern uns die Entwickler genau das gleiche Spiel ab wie im Jahr zuvor! Lediglich die Kader und die Trikots der Mannschaften sind angepasst.

⛔ Liebloses Minimal-Update

Die Updates sind mehr schlecht als recht. Manchen Teams, wie dem 1. FC Nürnberg fehlt der Hauptsponsor auf der Brust, die Menüs sind aus dem Vorgänger übernommen und ein Intro gibt es erst gar nicht. Wenn wir einen Blick auf die Spielmodi werfen, hat sich ebenfalls nichts getan. Hier sind die fehlenden Neuerungen aber noch am leichtesten zu verschmerzen, da der Vorgänger in diesem Punkt bereits extrem stark war. Es ist sogar ein **FIFA**-Street-ähnlicher Modus integriert, in dem ihr auf einem kleinen Spielfeld im 5 vs. 5 antretet. Durch gelungene Manöver füllt ihr hier die Powerleiste der Spieler und könnt Powerschüsse ausführen – oder beispielsweise eure Gegner verkleinern. Vor allem mit mehreren Kumpels macht diese Variante großen Spaß und ist eine lustige Abwechslung zu den normalen Fußball-Begegnungen auf dem Rasen. Karriere-Typen erfreuen sich derweil am Managermodus, bei dem ihr den Verein Stück für Stück verbessert – zum Beispiel mit besseren Ärzten, Trainingsmethoden oder gekonnterem Umgang mit den Medien. Natürlich dürfen Transfermöglichkeiten ebenfalls nicht fehlen und so handelt ihr nach Lust und Laune mit eurem Spielermaterial, bis ihr nach und nach eure Traummannschaft zusammengestellt habt. Das ist alles nett gemacht und kann dem Spiel nicht als Schwäche ausgelegt werden, doch 1:1 aus dem Vorgänger übernommen ist es deshalb trotzdem.

⛔ Nix Neues aufm Platz

Viel schlimmer ist es, dass EA weder Gameplay noch Grafik überarbeitet hat und uns dieses Jahr auf der Wii wieder einmal hässliche, leicht comichafte Spieler erwarten, die sich durch triste Stadien kicken, welche selbst für Wii-Verhältnisse ziemlich schwach aussehen.

Ojemine, das darf nicht wahr sein! Selbst die Spieler scheinen das lieblose Daten-Update von EA nicht verstehen zu können!

Brandgefährlich: Bei Standards ist größte Vorsicht geboten. Wenn die Nürnberger hier nicht aufpassen, steht's gleich 1:0 für den BVB!

Bunt, aber hässlich: Die Grafik auf der Wii ist so schwach wie die Jahre zuvor und reizt deren sowieso schon limitierte Fähigkeiten kaum aus.

Innovativ?: Auf dem Handheld könnt ihr per Fingerwisch eure Freistöße anschneiden. Das ist nett gemacht und funktioniert immerhin recht gut.

Kantenflimmern und grobpixeliges Publikum machen das Geschehen auf dem Platz zu einem optischen Trauerspiel. Besser macht es da die 3DS-Fassung, die zwar ebenfalls exakt so aussieht, wie letztes Jahr, jedoch die schönere Grafik und die realistischeren Spielergesichter bietet. Auch der 3D-Effekt entfaltet auf dem Handheld eine gute Wirkung. Und die Steuerung? Wer den jeweiligen Vorgänger gespielt hat, wird keinerlei Probleme haben neue Tricks und Kniffe zu lernen, denn auch hier gibt's nichts Neues. Die Steuerung gleicht sowohl auf 3DS, als auch Wii exakt der von **FIFA 12**. So erscheint auf dem 3DS auf dem Touchscreen ein Tor, wenn ihr euch in Schussposition dem gegnerischen Kasten nähert und erlaubt euch, genau die Ecke anzupeilen, in die euer Stürmer schießen soll. Wie letztes Jahr ist das aber im Eifer des Gefechts recht fummelig und ist eher ein gut gemeintes Goodie, als ein Feature, welches echten Mehrwert bietet. Auf der Wii spielt ihr am besten mit dem Classic Controller oder Nunchuk und Wii-Fernbedienung. Das geht im Gegensatz zur reinen Fernbedienungs-Steuerung recht intuitiv und flott von der Hand und ist deutlich komfortabler. Der Sound ist in beiden Versionen mittelprächtig, nervt aber immerhin nicht. Zumindest wenn man mal die Kommentare außen vor lässt. Diese sind in beiden Versionen beinahe schon traditionell schwach und passen oft kaum mit dem Spielgeschehen zusammen.

⛔ Immer noch kein Online-Modus

Auch wenn die Aktualisierung aufs Nötigste beschränkt ist, bleibt festzuhalten, dass beide Versionen durchaus solide Spiele sind. Die Wii-Fassung hat, wie auch schon im letzten Jahr, recht wenig mit einer Fußball-Simulation zu tun und ist eher ein Arcade-Kick mit realistischem Einschlag. Die Teamkameraden bewegen sich ziemlich wirr über den Platz und lassen das Spielverständnis der Wii-U-Fassung vermissen, was in teils extrem hohen Ergebnissen im zweistelligen Bereich mündet. Das **FIFA** auf dem 3DS hat da schon deutlich mehr Sim-Anspruch und wird Realismus-Fanatiker in jedem Fall mehr zufriedenstellen. Letztlich muss jedoch klar festgestellt werden, dass **FIFA 13** sowohl auf dem 3DS, als auch auf der Wii ein liebloses Daten-Update ist, das außer den Transfer-Änderungen nichts, aber auch wirklich gar nichts Neues zu bieten hat. Nicht einmal den langersehnten Online-Modus hat EA eingebaut. Nicht, dass wir auf der dahinscheidenden Wii ernsthaft mit ihm gerechnet hätten, aber auf dem brandneuen 3DS wäre dieses Feature eigentlich Pflicht gewesen. Das scheint EA jedoch wenig zu kümmern. Zum Glück ist es nicht mehr lange hin, bis die Wii-U-Fassung erscheint. Das war nichts, EA! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuck, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ✚ Unkomplizierte Steuerung
- ✚ Power-ups im Straßen-Modus

CONTRA

- ⛔ Klobige und pixelige Grafik
- ⛔ Kein Online-Mehrspieler-Modus
- ⛔ Liebloses Update

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	72

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Für so ein Update sind 50 Euro zu viel!"

Mein Vorurteil › Mein Vorurteil: Als **FIFA**-Fan bin ich gespannt, ob EA dieses Jahr einen Online-Modus auf dem 3DS bietet!

Wir investieren immerhin eine nicht unbeträchtliche Summe in unser Hobby und möchten dafür etwas geboten bekommen. Natürlich kann der Fortschritt gerade bei Sportspielen nicht jedes Jahr so groß sein, wie wir ihn gerne hätten, doch was EA hier abliefert, ist frech! Auf beiden Systemen sind lediglich die Kader aktualisiert. Dafür 50 Euro sind zu viel! Mein Urteil würde milder ausfallen, wenn die Titel unter 25 Euro kosten würden, doch so rate ich Besitzern des Vorgängers vom Kauf ab. Alle anderen können einen Blick riskieren, denn – und so fair muss man sein – beide Spiele sind durchaus gute Fußball-Zocks. Besonders auf dem 3DS.

3DS-WERTUNGEN

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	75

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Monkey Bar Games | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 14. September 2012

MADAGASCAR 3 FLUCHT DURCH EUROPA

Text | Thomas Peter

Das Spiel zum dritten Kinostreifen mit Marty, Alex, Gloria und Co.!

Mit Animationsfilmen kann man als Kinozuschauer nicht viel falsch machen. Egal ob Pixar oder DreamWorks, selbst die schlechteren Vertreter versprechen durch Slapstick, witzige Mimiken und hohes Tempo gute Unterhaltung. Die **Madagascar**-Reihe von DreamWorks bildet da keine Ausnahme. Aber kann eine Versoftung eines Animationsfilms eine Ausnahme bilden von der eher durchschnittlichen Qualität typischer Filmumsetzungen? Schauen wir mal. Die vier tierischen Freunde Alex, Gloria, Marty und Melman sind gerade auf der Rückreise aus Afrika in ihren Heimatzoo New York, als ihr Flugzeug abstürzt und sie in Europa stranden. Von Monaco aus flüchten sie mit einem alten Zirkus-Zug vor der Tierfängerin Capitaine DuBois Richtung Italien. In der Hoffnung, so schneller wieder nach Hause zu kommen, kaufen sie den Zirkus und bringen ihn auf Vordermann.

Vollschlank: Die zierliche Gloria ist prädestiniert, auf Drahtseilen zu balancieren.

✪ Abwechslung durch vier Spielfiguren

An dieser Stelle beginnt das Videospiel. Unter Anleitung der Pinguintruppe müssen die vier an jedem Ort, an dem der Zirkus Station macht, mindestens eine Mission erfüllen. Die Levels sind durchaus abwechslungsreich, sowohl was die grafische Umgebung als auch das Gameplay betrifft. Dabei liegt der Schwerpunkt auf den unterschiedlichen Fähigkeiten der vier Protagonisten: Gloria etwa kann schwimmen, Kisten per Hüftschwung zerstören sowie (als Nilpferd!) auf Seilen balancieren, während Marty (das Zebra) mit den Hufen austritt und sich aus Kanonen schießen lässt. Man spielt stets zwei Figuren pro Mission, zwischen denen man hin- und herschaltet und so zum Beispiel durch das Lösen einfacher Verschiebe-Rätsel den Weg für seinen Kumpanen ebnet. Im Zweispieler-Modus übernimmt jeder Spieler einen der beiden.

⛔ Wenig Tiefgang

Neben dem Jump&Run-lastigen Story-Modus bietet der Zirkus-Modus einige Minispiele für zwischendurch. Nummern wie „Kartenverkauf“, „Imbiss-Werfen“ oder „Kanone“ laden dazu ein, Highscores aufzustellen und zu verbessern. Technisch ist das Spiel gehobener Wii-Durchschnitt. Die Animationen sind zum Teil lustig anzuschauen und mit entsprechenden Soundeffekten unterlegt (etwa wenn das dicke Nilpferd springt). Hervorzuheben ist die gute deutsche Sprachausgabe. Die Originalsprecher aus dem Film und aus der Serie **Die Pinguine aus Madagascar** sorgen vor allem in den Zwischensequenzen für gute Laune und entschädigen für den mäßigen Anspruch des Spiels. ■

Via Kanone durch die Manege: In diesem Mini-Spiel müsst ihr als Zebra durch Ringe fliegen und dabei Saltos schlagen – das gibt mehr Punkte!

MEINUNG • THOMAS PETER

„Für Fans ein kurzweiliges Vergnügen“

Mein Vorurteil › Eine rein kommerzielle Filmumsetzung für alle Konsolen taugt in den meisten Fällen doch nur recht wenig. Ich bin skeptisch!

Als ich die 3DS-Version gespielt hatte, schienen meine Vorurteile bestätigt zu sein. Doch von der Wii-Fassung war ich dann positiv überrascht. Es macht Spaß, mit Gloria durch Brunnen zu tauchen, um auf der anderen Seite das Tor für Marty zu öffnen. Oder mit der Giraffe Melman Schornsteine „kaputtzuniesen“. Als Liebhaber der Fernsehserie finde ich es schön gelöst, dass Aufträge und Tipps von den „Pinguinen aus Madagascar“ kommen und König Julien in den Zwischensequenzen so herrlich selbstverliebt auftritt wie eh und je. Natürlich hat das Spiel keinen großen Tiefgang, aber Fans dürfen auf jeden Fall mal einen Blick riskieren.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Sprecher aus dem Film
- Nette Grafik und Animationen
- Spaßige Missionen
- Für Kids spaßig

CONTRA

- Wenig Tiefgang
- Wenig Langzeitmotivation
- 08/15-Gameplay

GRAFIK	7
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	75

Text | Thomas Peter

MADAGASCAR 3

Mission gescheitert, Kowalski!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Torus Games | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 14. September 2012

Während die Wii-Fassung von **Madagascar 3: Flucht durch Europa** zumindest für Fans der Animationsfilme recht gute Unterhaltung bietet, wirkt die 3DS-Version hingegen recht lieblos dahingeschludert. Die Inszenierung ist relativ schwach, die vereinzelten Fetzen von Sprachausgabe nerven bereits nach kurzer Zeit und die Missionen sind einfach nur eintönig. Meistens geht es darum, eine bestimmte Anzahl an Plakaten aufzuhängen oder Gegenstände einzusammeln – was in der Praxis das Gleiche ist. Die einzelnen 2,5-D-Levels einer Welt sehen grafisch identisch aus, sind detailarm gestaltet und auch hinsichtlich ihres Aufbaus sehr ähnlich. Anders als auf der Wii gibt es hier eine Art „Hub“-Welt: Alle Missionen, Minispiele und Läden sind vom Zirkus aus anzuwählen. Das ist zwar nett, ersetzt aber nicht die schön animierten Zwischensequenzen des großen Bruders für die Nintendo-Heimkonsole. Für ein wenig Motivation sorgt lediglich die Tatsache, dass es in dem Spiel einiges zu sammeln gibt und sich mit der Spielwährung „Tickets“ neue Fähigkeiten für die vier Hauptfiguren freischalten lassen. Die sind übrigens alle von Anfang an spielbar und können auf Knopfdruck durchgewechselt werden. ■

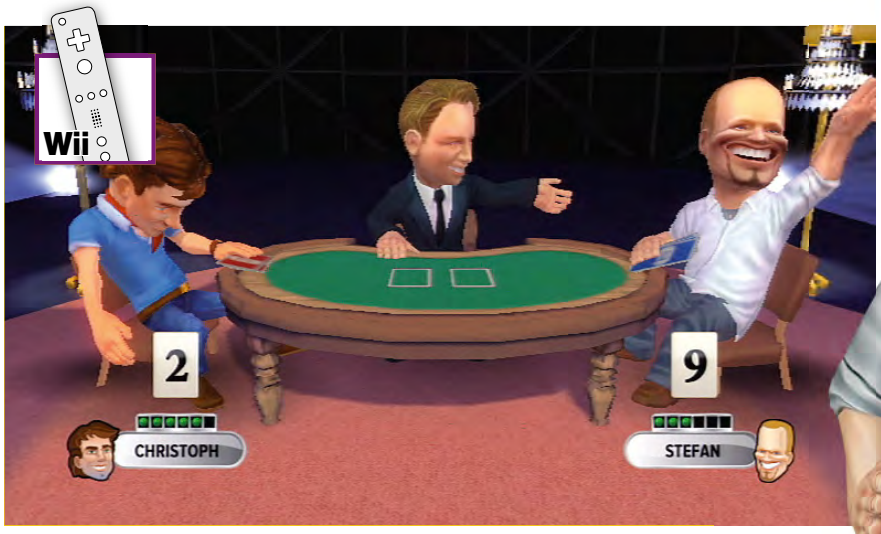
WERTUNGEN

GRAFIK	6
SOUND	6
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	8
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Die Comicversionen von Raab und Co. sind etwas besser modelliert. Das sieht man u. a. den Gesichtern und Händen an.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Das kann sich sehen lassen, meine Damen und Herren!“

Mein Vorurteil ▸ Die Entwickler von Sproing haben's sicher im Griff.

Trotz mieser Grafik und teils holprigen Spielablaufs haben mich die beiden Vorgänger gut unterhalten. Das dritte Spiel zur Raab-Show baut die bestehenden Stärken weiter aus, zudem ist die Mischung aus Action- und Quizduellen (mit 4.562 Fragen) sauber umgesetzt. Eine Spielrunde dauert übrigens satte 90 Minuten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Unterhaltsame Quizrunden
- ⊕ Szenen können vorgespult werden
- ⊕ Sehr nah an der TV-Show

CONTRA

- ⊖ Actionspiele sehr simpel
- ⊖ Schwache Grafik
- ⊖ „Airhockey“ schwammig spielbar

GRAFIK 5

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	74

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Sproing | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 11. September 2012

SCHLAG DEN RAAB: DAS 3. SPIEL

Text | Christoph Kraus

In der Raab-Show geht's beim nächsten Mal um drei Millionen Euro – hier um Ruhm und Ehre!

Neben dem TV-Dino **Wetten, dass ..?** ist **Schlag den Raab** die populärste Spielshow im deutschen Fernsehen. Aber sorgt die Wii-Version für adäquaten Nervenkitzel? Fiebert man vor der weißen Fuchtelkonsole von Nintendo genauso intensiv mit wie bei Stefan Raab und seinen Rivalen, die sich dem Duell ihres Lebens stellen? „Man weiß es nicht, meine Damen und Herren!“, um eine Floskel des Entertainers aufzugreifen. Aber N-ZONE weiß es!

⊕ Sehr nah an der TV-Show

Die größte Stärke von **Schlag den Raab: Das 3. Spiel** ist seine gute Inszenierung, welche die besten Elemente aus der Sendung herauszuholen versucht. Euch erwarten 25 Spiele, von denen in jeder Runde stets 15 ausgetragen werden (sofern es nicht zu einem vorzeitigen Punktsieg kommt). Einige von ihnen kennt man schon aus den Vorgängern, etwa „Blamieren oder kassieren“, „Wo liegt was?“, „Kopfrechnen“ oder „Shuffleboard“. Die neuen Zweikämpfe fügen sich aber stimmig ins Raab-Spektakel ein. Besonders „Kartenduell“ hat uns in puncto Spielwitz überaus gut gefallen. Ihren Trumpf spielt die Wii-Show immer dann aus, wenn die Minispiele simpel und strategisch zugleich sind.

⊖ Actionspiele sehr simpel

Leider können die Duelle, die auf die Bewegungssteuerung setzen, da nicht ganz mithalten: „Kerzen anzünden“ ist nichts weiter als ein Reaktionstest, „Armbrustschießen“ nur eine (spielerisch weitgehend identische) Abwandlung von „Schießen“ aus dem **2. Spiel**. Der einzige Unterschied: Damals wurde mit einer Pistole geballert, jetzt kommt das Wilhelm-Tell-Gewehr zum Einsatz. Dafür ist „Eisenbahn“ überraschend witzig: Darin müsst ihr Murmeln geschickt in drei Waggons einer Spielzeugeisenbahn kippen, dabei aber die zeitliche Verzögerung berücksichtigen, welche die Murmel braucht, um durch eine Röhre zu rollen.

Vorspulen, bitte! Die Spielzüge von Stefan Raab lassen sich jetzt stark beschleunigen.

⊕ Verbesserungen im Detail

Dass die Entwickler von Sproing ihr Handwerk verstehen, belegen einige Verbesserungen im Ablauf der Show: Raabs Spielzüge können auf Knopfdruck vorgespult werden (das war vorher nicht möglich), es gibt vier Spielstände (statt nur einen); hinzu kommt, dass die Comic-Pendants von Steven Gätjen, Elton und Stefan Raab nun ihren Mund bewegen (auch das ist völlig neu). Leider haben sich jedoch auch einige Bugs eingeschlichen: Vor Beginn des ersten Spiels, wenn das Intro über den Bildschirm flimmert, ist oftmals ein Satz zu hören, der zu einem ganz anderen Minispiel gehört. Zudem werden zwar – gemessen am Punktestand – aussichtslose Duelle sofort abgebrochen, doch das funktioniert seltsamerweise nicht immer. Am meisten Spaß macht das Spiel zur Show erwartungsgemäß mit sieben Mitspielern, die sich in zwei Teams verbünden können. Knackt ihr zusammen Raabs Jackpot? ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Circle Pad, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Jede Menge ungenutztes Potenzial“

Mein Vorurteil ▸ Der Stil sagt mir zu – das Spiel wird mir bestimmt gefallen!

Ich würde **Shifting World** aufgrund seines kreativen Potenzials gerne mögen und höher bewerten, kann das aufgrund der zahlreichen Schwächen des Titels aber einfach nicht verantworten. Das schlichte Leveldesign, die fehlende Abwechslung und die zickige Steuerung lassen dieses Knobel-Abenteuer in der Mittelmäßigkeit versinken.

WERTUNGEN

PRO

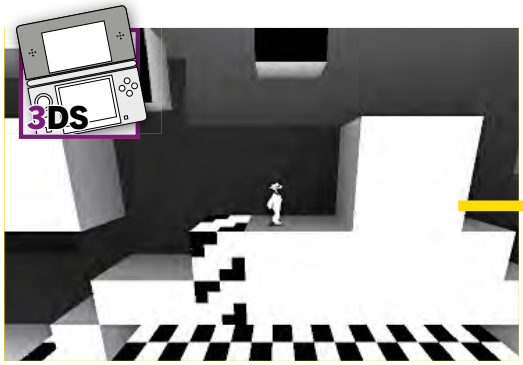
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Viele Ideen …

CONTRA

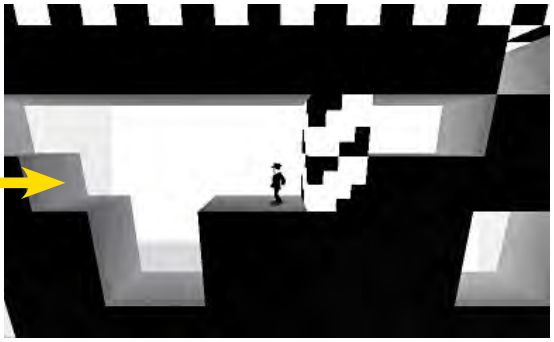
- ⊖ … die kaum genutzt werden
- ⊖ Bockige Steuerung
- ⊖ Schlechte Grafik
- ⊖ Viel Trial & Error

GRAFIK	4
SOUND	6
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	--



So sieht die Welt, durch die ihr euch bewegt, normalerweise aus. Betätigt ihr allerdings den L- oder den R-Knopf, werden …



… die weißen Elemente des Levels schwarz und umgekehrt, sodass euch nun völlig neue Routen offenstehen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Fishing Cactus | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 28. Sept. 2012

SHIFTING WORLD

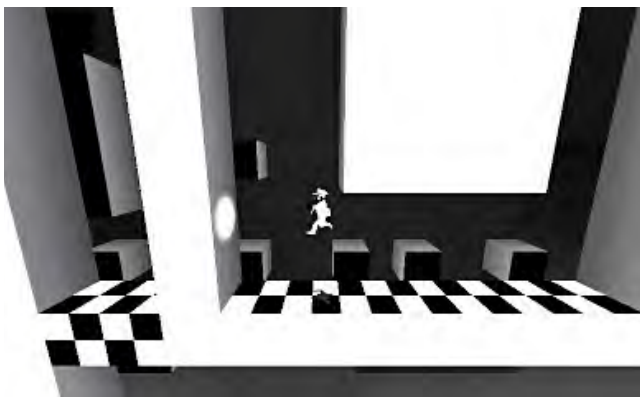
Text | Lukas Schmid

Shifting World zeigt: Gute Ideen machen noch kein gutes Spiel.

Puzzlespiele gibt es auf dem 3DS wahrlich nicht zu knapp, weshalb ein neuer Genre-Titel schon etwas Besonderes bieten muss, um aus der Masse an Veröffentlichungen hervorzustechen. Auf den ersten Blick scheint **Shifting World** ein solcher Kandidat zu sein: Der interessante Film-Noir-Stil und Rätsel, die mit den verschiedenen Raum-Dimensionen der Levels spielen, versprechen eine interessante Spielerfahrung. Leider ist das Gesamtpaket schlussendlich dennoch ziemlich enttäuschend.

⊕ Gute Ideen

Shifting World ist nicht der erste Ableger der sogenannten **Shift**-Serie: Schon auf dem PC sowie iOS erschienen einige Titel. Das Gameplay im neuesten Ableger funktioniert nicht viel anders als in den Vorgängern und auch die Story ist ähnlich: Euer Protagonist, ein Anzug und Hut tragender Blues-Brothers-Verschnitt, ist in einer Art riesigem Fabrikkomplex gefangen und muss von dort entkommen. Dies soll ihm gelingen, indem er zwischen den verschiedenen Dimensionen der Levels herumspringt. So wechseln auf Knopfdruck alle weißen und schwarzen Plattformen ihre Farbe; weiße Flächen, auf denen ihr euch davor nicht fortbewegen konntet, werden auf diese Weise zugänglich. Im weiteren Spielverlauf kommen noch einige weitere Möglichkeiten hinzu, um die Welt um euch herum zu beeinflussen. So könnt ihr durch spezielle Portale ebenfalls die Dimensionen wechseln, die 2.5D-Ansicht der Levels in eine reine 2D-Ansicht wandeln und damit Hindernisse umgehen oder spezielle Bodenschalter betätigen, um verschlossene Pfade zu öffnen.



Portal: Schreitet ihr durch solche Öffnungen in der Wand, so übernimmt das Spiel den Dimensionswechsel von Weiß auf Schwarz für euch.

⊖ Wenig Abwechslung

Ihr findet, das hört sich bisher alles ganz gut an? Leider versagt das Spiel aber in mehr als nur einer Hinsicht. Die Grafik, die auf Bildern und in den ersten Spielminuten recht stimmig wirkt, ist in Wahrheit einfach nicht hübsch anzusehen. Uns ist bewusst, dass der Stil simpel gehalten wurde, um die Stimmung des Abenteuers zu unterstreichen. Anders als zum Beispiel beim Indie-Hit **Limbo** aber überzeugt das Design künstlerisch über lange Strecken einfach nicht. Die Steuerung ist ebenso misslungen, oft sterbt ihr bei Sprüngen über Stachelbecken, weil euer Held die Tasteneingabe einfach nicht registriert. Hinzu kommt, dass die Rätsel, obwohl immer wieder neue Spielelemente hinzukommen, sich alle sehr ähneln, sodass sich schon nach kurzer Zeit Langeweile einstellt. Die große Anzahl an Levels kann dabei nur noch bedingt als Pluspunkt gewertet werden, zumal das Spiel trotz der ungewöhnlichen Ideen recht einfach ist: Meistens müsst ihr eure grauen Zellen nicht wirklich einsetzen, sondern nur ein bisschen herumprobieren, um die Levels zu meistern. Was übrig bleibt, ist ein durchschnittliches Knobel-Abenteuer mit zahlreichen guten Ansätzen, aber noch viel mehr Schwachpunkten. ■

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Rovio | Hersteller: Activision | Termin: 28. September 2012

ANGRY BIRDS TRILOGY

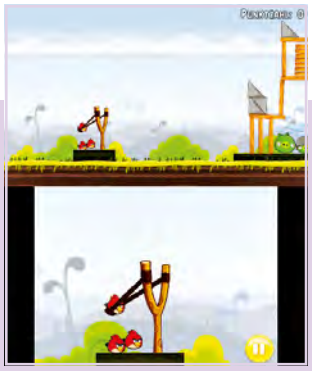
Text | Lukas Schmid

Wo diese wütenden Vögel einschlagen, da wächst so schnell kein Gras mehr.

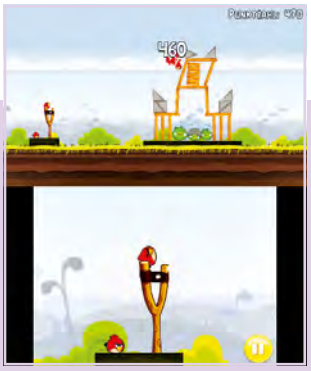
Wer noch niemals von **Angry Birds** gehört hat, der hat die letzten paar Jahre wohl hinter dem Mond verbracht: Das Geschicklichkeitsspiel rund um diebische Schweine, geklaute Eier und wütende Flattermänner legte seit seinem Erscheinen auf den Smartphones einen Siegeszug ohnegleichen hin und zog einige Nachfolger und unzählige Kopien anderer Hersteller nach sich. Die drei ersten Teile der Serie, **Angry Birds**, **Angry Birds Seasons** und **Angry Birds Rio** erscheinen nun vereint auf einem Modul für den 3DS.

⊕ Ideal für zwischendurch

Am Inhalt hat sich im Vergleich zu den Versionen für die Smartphones nichts geändert: Ihr spannt in jedem der zig Levels einen der namensgebenden Vögel in eine virtuelle Schleuder, berechnet ungefähr den Winkel, in dem euer „Geschoss" abgefeuert werden soll, und zerstört damit die wackelig errichteten Häuser samt den dämlich guckenden Schweinen. Je weniger Vögel ihr dabei verbraucht und je mehr Verwüstung ihr anrichtet, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Pro Level könnt ihr zudem maximal drei Sterne verdienen, wobei die Anzahl dieser ebenfalls auf eurer Punktzahl basiert. Eure erspielten Highscores könnt ihr anschließend mit jenen eurer Freunde oder auch online mit Spielern aus aller Welt vergleichen. Zusätzlich bekam die 3DS-Trilogie noch einen exklusiven StreetPass-Modus spendiert. Seid ihr auf der Straße unterwegs und trefft ihr dabei andere **Angry Birds**-Besitzer, so könnt ihr untereinander kleine, virtuelle Geschenke sowie selbst kreierte Vogelgesänge austauschen.



Spannend: Zieht die Schleuder zurück und stellt den Winkel ein, in dem euer kleiner, gefiederter Kamerad davonsegeln soll.



Abflug: Anschließend schickt ihr den Flattermann Richtung Schweine-Bauten auf die Reise. Jeder Vogel hat dabei ganz spezielle Eigenschaften.

⊖ Ein teurer Spaß

Sehr gelungen ist die Präsentation des Titels. Vor allem das liebevoll gestaltete Menü und die unterhaltsamen Mini-Zwischensequenzen stechen positiv hervor. Der 3D-Effekt kommt aufgrund der 2D-Aufmachung des Spiels naturgemäß nicht allzu beeindruckend rüber. Wir wollen aber den größten Minuspunkt des Titels nicht verschweigen, und der ist zweifelsohne der Preis. Auf dem Smartphone müsst ihr für alle Spiele zusammen nur wenige Euros berappen, auf dem 3DS hingegen schlagen sie mit 30 Euro zu Buche – dabei ist der neueste Ableger, **Angry Birds Space**, noch nicht einmal in dem Paket enthalten. Zudem hätten wir uns gefreut, wenn die Entwickler dem 3DS-**Angry Birds** mehr exklusive Inhalte spendiert hätten – die Street Pass-Funktion ist zwar eine nette kleine Idee, sie rechtfertigt aber keineswegs den hohen Anschaffungspreis. Solltet ihr also im Besitz eines Smartphones sein, raten wir euch, die Spiele lieber dort herunterzuladen, so viel Geld zu sparen und sogar noch einen Serien-Ableger mehr zu erhalten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Circle Pad, Tasten, Touchpad
SONDERFUNKTIONEN	Street Pass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Kurzweiliges Vergnügen für zwischendurch"

Mein Vorurteil ▸ Vielspieler werden an diesem Titel wenig Freude finden.

Wer **Angry Birds** schon einmal gespielt hat, der weiß, was ihn bei dieser Sammlung erwartet. Das simple Konzept erfordert nicht allzu viel Talent, jedoch sind die zahlreichen, kurzen Levels ideal für langweilige Bus- und Zugfahrten. Der Preis ist dafür, dass erschienene **Angry Birds**-Spiele nicht auf dem Modul enthalten sind, viel zu hoch.

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ Gute Präsentation
- ⊕ Bewährtes Gameplay
- ⊕ Gelungene Steuerung

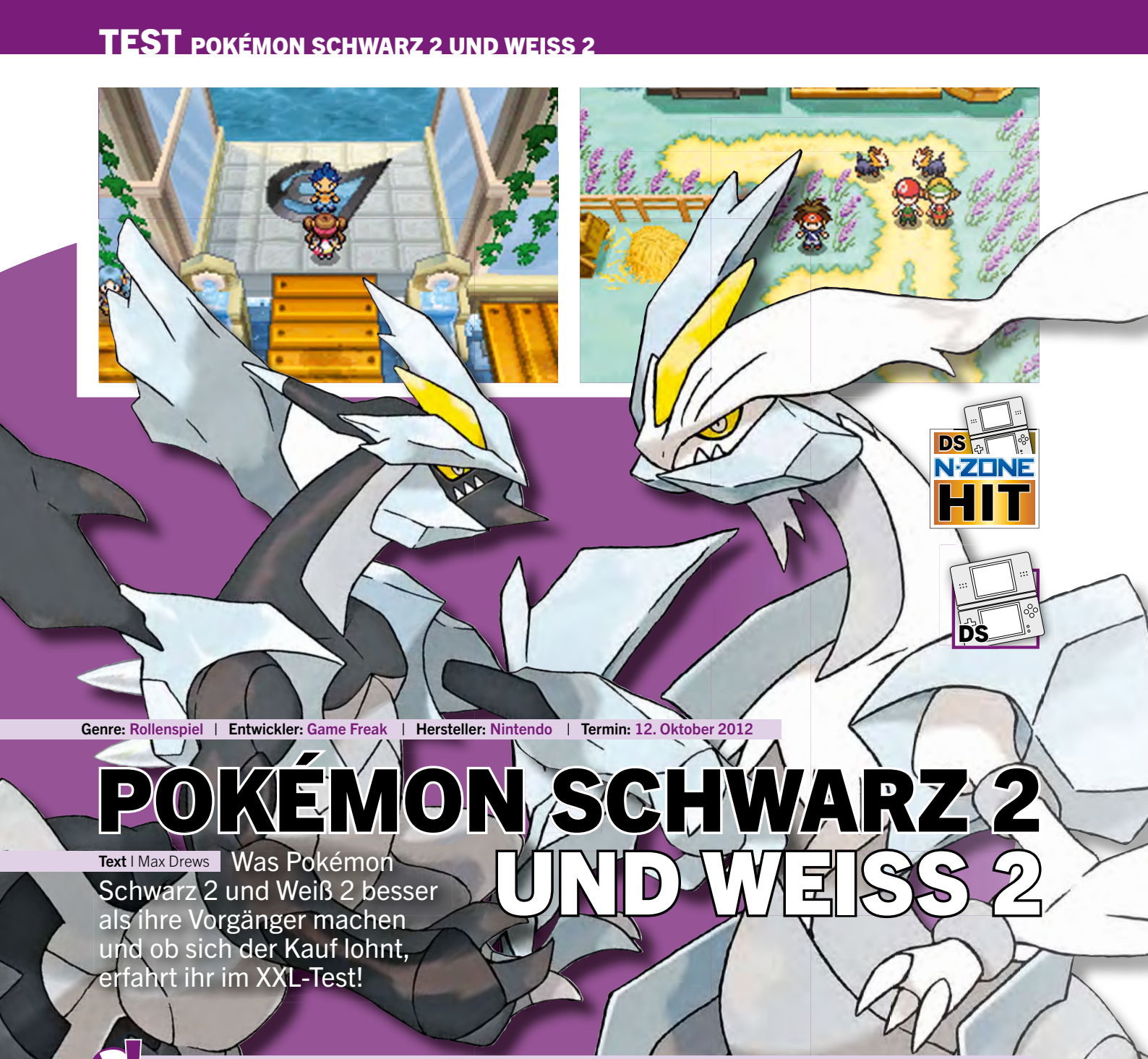
CONTRA
- ⊖ Kein Angry Birds Space
- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Sehr simpel

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--



DS N-ZONE HIT

DS

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 12. Oktober 2012

POKÉMON SCHWARZ 2 UND WEISS 2

Text | Max Drews

Was Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2 besser als ihre Vorgänger machen und ob sich der Kauf lohnt, erfahrt ihr im XXL-Test!

FAQs ?!

Ich dachte, dass eine Graue Edition kommt – wieso gibt's jetzt „echte" Nachfolger?
Diese Vorgehensweise gab es in der langen Tradition der **Pokémon**-Reihe tatsächlich noch nie. Kürzlich bezog Junichi Masuda, der Projektleiter der neueren **Pokémon**-Spiele, in einem Interview Stellung: Den Entwicklern kamen nach der Fertigstellung von **Schwarz** und **Weiß** so viele Ideen, wie die Geschichte um Einall weitergehen könnte, dass sie sich dazu entschlossen, diese in eigenen Spielen umzusetzen. „Wir sahen die Chance, uns einer neuen Herausforderung zu stellen", so Masuda.

Wie wird die Handlung der beiden Vorgänger Schwarz und Weiß nun weitergeführt?
Die Handlung von **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** setzt zwei Jahre nach Abschluss der Geschehnisse aus den Vorgängern **Schwarz** und **Weiß** ein. N, der einst der Anführer des Team Plasma war, ist immer noch verschwunden, doch das Team selbst existiert weiter. Allerdings hat es sich in zwei Teile gespalten: jene, die N treu sind und den Menschen helfen, und dann wiederum jene, die unter ihrem Anführer G-Cis weiterhin üble Ziele verfolgen.

Da das Spiel wieder in der Region Einall spielt, sind viele Charaktere und Orte bekannt, oder?
Es ist zwar richtig, dass man in **Schwarz 2** und **Weiß 2** auch Gegenden besucht, die man schon aus den Vorgängern kennt, und ebenso vertrauten Charakteren begegnet. Allerdings sind auch zahlreiche neue Gebiete hinzugekommen, alte haben sich verändert, wurden erweitert oder werden auf andere Weisen als zuvor erreicht. Dazu beginnt ihr das Abenteuer mit komplett neuen Protagonisten und einem neuen Rivalen – und das ist nur ein Bruchteil der Neuerungen.

Ich habe außerdem etwas von neuen Pokémon-Formen gehört. Ist dazu schon etwas bekannt?
Tatsächlich haben ganze sechs Pokémon aus der fünften Generation der Sammelmonsterchen neue Formen erhalten. Im Detail sind das die Pokémon Kyurem, Keldeo, Boreos, Voltolos, Demeteros und Meloetta. Kyurem kann sich mithilfe des besonderen Items Gen-Keil sogar in zwei neue Formen, das schwarze und das weiße Exemplar, verwandeln! Zu viel wollen wir an dieser Stelle aber natürlich nicht verraten!

Welche Mehrspieler-Funktionen bieten die Spiele?
Neben den aus **Schwarz** und **Weiß** bekannten Möglichkeiten kann man sich in **Schwarz 2** und **Weiß 2** auch eine eigene Einkaufsstraße namens Einklangs-Passage aufbauen. Das Prinzip dahinter ist einfach: Immer wenn ihr mit eurem eingeschalteten DS an einem anderen Spieler der neuen Editionen vorbeilauft und sich eure C-Gears miteinander verknüpfen, besucht euch die Figur des anderen in eurer Passage. So könnt ihr Letztere nach und nach bevölkern, mehr Objekte zum Verkauf anbieten und sogar reich werden!

Schon zu Beginn stehen euch Pokémon aus älteren Generationen zur Verfügung, später auch mächtige Gefährten wie Lapras, Arkani oder Despotar.

Es gibt auch ganz neue Einrichtungen wie das Bizarro-Haus. Hier spukt es! Das glaubt ihr nicht? Dann lasst euch am Fuß des Janusberges eines Besseren belehren …

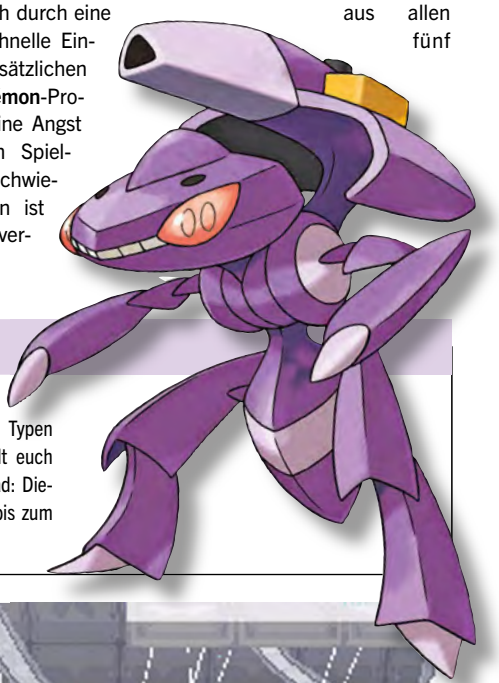
Die Geschichte von **Schwarz 2** und **Weiß 2** setzt zwei Jahre nach den Ereignissen der Vorgänger ein. Große Teile Einalls sind von einer Eisschicht bedeckt, die den Zugang zu einigen Städten unmöglich macht. Neben den neuen Orten wie Vapydro City haben sich altbekannte Gegenden auch verändert: Auf der Route 4 etwa ist man in **Weiß 2** während Bauarbeiten auf alte Ruinen gestoßen und hat diese freigelegt, in **Schwarz 2** wurde die Straße hingegen ausgebaut. Die Umgebungen überzeugen durchweg mit einem hohen Grad an Abwechslung – innerhalb einer Stunde besichtigt ihr etwa erst einen großen Hof in der Natur, dann die Industriewerke von Vapydro – und originellen Ideen. Auch die Arenen haben eine Rundumerneuerung spendiert bekommen und präsentieren sich mit gänzlich neuen Rätseln. Die zwei neuen Arenaleiter Mica und Benson werden euch das Leben nicht einfach machen!

Außerdem fällt der durch die Bank hohe Detailgrad der Spiele auf. Tretet ihr im Sommer aus einem Gebäude, scheinen Sonnenstrahlen auf euer Gesicht, wandert ihr durch eine Landschaft, fallen euch die Grasbüschel auf, die vom Wind bewegt werden. Ferner bewegen sich jetzt nicht nur die Kampf-Sprites der Pokémon, sondern auch jene der Trainer in flüssigen Animationen.

Für Einsteiger und Profis

Ein weiterer Pluspunkt für Neulinge ist, dass man gerade zu Anfang des Spiels sehr viel Hilfe bekommt – sei es durch Heil-Items wie Tränke und Para-Heiler oder auch durch eine gute, wenn auch schnelle Einführung in alle grundsätzlichen Spielelemente. **Pokémon**-Profis müssen indes keine Angst haben: Im weiteren Spielverlauf zieht der Schwierigkeitsgrad an, man ist – gerade wenn man versucht, ein Team mit sechs Vertretern gleichmäßig zu trainieren – oft sogar zu schwach für manche Arenaleiter.

Apropos Team-Zusammenstellung: Hier bieten **Schwarz 2** und **Weiß 2** von Beginn an mehr Möglichkeiten als ihre Vorgänger, die sich auf den Einall-Pokédex beschränkten. Pokémon aus allen fünf



SCHNAPPT EUCH DAS GENESECT!

Ab dem Erscheinungstag von **Schwarz 2** und **Weiß 2**, also dem 12. Oktober, können alle Spieler das seltene Pokémon Genesect auf ihre Edition herunterladen. Dieses Wesen existierte schon vor 300 Millionen Jahren, wurde aber von Team Plasma umgemodelt und kann für euer Team eine wertvolle Bereicherung darstellen – nicht zuletzt da seine Spezialattacke Techblaster fünf unterschiedliche Typen annehmen kann. Beeilt euch aber mit dem Download: Dieser läuft nämlich nur bis zum 12. November.

Auf den Lichtungen warten ganz besonders starke Pokémon auf euch!

Die Kokons dienen euch als Transportmittel, um zu Artie zu gelangen.

Die Teilnehmer sind bereit, das Turnier kann beginnen! Im Pokémon World Tournament messt ihr euch mit den stärksten Trainern der Welt.

In diesem recht frühen Kampf ist Cynthia, der Champ aus Sinnoh, euer Gegner. Leicht werdet ihr es garantiert nicht gegen diesen Kontrahenten haben!

Generationen und verschiedenster Typen helfen dabei, sich sein Wunsch-Team schon während des Story-Verlaufs aufzuziehen. Als Beispiele seien Voltilamm und Enton genannt, im späteren Verlauf kann man unter anderem Despotar und Metagross erhalten.

⊕ Pokéwood und Pokémon W.T.

Auch was neue Einrichtungen angeht, beweisen die Entwickler Einfallsreichtum. Im neuen Pokéwood dürft ihr die Rollen eines Schauspielers und Regisseurs zugleich übernehmen und eigene Blockbuster kreieren. Dafür könnt ihr aus verschiedensten vorgegebenen Szenarien wählen und euch dann in den Studios vor Greenscreens begeben, um euren nächsten Film mit den richtigen Anweisungen und Kampfaktionen zu einem Publikumsliebling werden zu lassen. Wenn ihr das regelmäßig schafft, werdet ihr zum gefeierten Filmstar!

Ein netter Umstand ist, dass euch die Mitarbeiter der Pokéwood-Studios sogar Grundwissen über die Entstehung eines Films geben – sprecht sie also einfach an!

Im Pokémon World Tournament wiederum geht es nur um eins: kämpfen! Aber nicht gegen irgendwelche Gegner, sondern gegen alle (!) Champs und Arenaleiter aller (!) bisherigen Generationen. Zu Beginn stehen dabei allerdings noch nicht alle Kontrahenten zur Verfügung: Im World Tournament absolviert ihr verschiedene Cups und nach erfolgreichem Bestehen des ersten – dort kämpft ihr gegen euren Rivalen, Cheren und den neuen, geheimnisvollen Professor Achromas – schaltet ihr weitere Herausforderer frei. Zusätzlich wird es aber auch herunterladbare Gegner wie die stärksten Teilnehmer an den diesjährigen Videospiel-Weltmeisterschaften geben. Der World-Tour-

WARUM „NUR“ 93 PROZENT?

Manche von euch mögen angesichts der Wertung verwundert aufblicken: Zwar ist die 93 ein extrem gutes Ergebnis, doch aufmerksame Leser werden schnell feststellen, dass wir **Schwarz** und **Weiß** einst ebenfalls mit satten 93 Prozent versahen. Heißt das, dass **Schwarz 2** und **Weiß 2** nichts besser machen als ihre Vorgänger? Nein, das heißt es nicht! Vielmehr sind **Schwarz 2** und **Weiß 2** ein gutes Stück besser und wir hätten sie gerne mit 95 Punkten ausgezeichnet. Doch leider empfanden wir diese Wertung wiederum als zu hoch – dafür gibt es unserer Meinung nach noch zu viel Verbesserungspotenzial für kommende Titel. Für die Spiele sprechen wir aber trotzdem eine klare Kaufempfehlung aus, gerade an Spieler der Vorgängertitel!

Die Himmelspfeilbrücke ist immer wieder eine Überschreitung wert. Kommt ihr allerdings zum ersten Mal nach Stratos City, könnt ihr sie noch nicht betreten.

Diese Stadt ist deshalb so besonders, weil ihr sie nur mit dem Flugzeug erreicht. Ganz recht: Neue Fortbewegungsmittel gibt es in den neuen Spielen ebenfalls!

Stratos City erstrahlt in altem Glanz. Wusstet ihr, dass die Stadt einem realen Vorbild nachempfunden ist? Der New Yorker Stadtteil Manhattan hat die Entwickler inspiriert!

nament-Modus bietet euch also sowohl die virtuell als auch die real stärksten Trainer der Welt!

⊕⊖ Neues Medaillensystem

Schon sehr früh im Spiel erhaltet ihr die neue Medaillenbox: Hiermit orientieren sich die Entwickler an den Stempeln aus **Wii Sports Resort**, die euch für das Meistern bestimmter Herausforderungen belohnen. Das ist bei der großen Anzahl an Medaillen auch sehr motivierend und prinzipiell eine schöne Ergänzung, da man gerade zu Anfang viele Auszeichnungen für Kleinigkeiten, etwa den häufigen Besuch von Pokémon Centern, erhält. Allerdings sind einige Anforderungen derart schwierig geraten, dass wir bezweifeln, dass irgendein deutscher Spieler sie erfüllen kann. So muss man etwa 1.000 Personen mit dem C-Gear begegnen und sie sich verknüpfen lassen! Die Begegnung mit dem C-Gear verläuft ähnlich wie ein StreetPass-Treffen, ist nur noch etwas komplizierter. Ärgerlich ist dabei, dass ihr, um einen Trainerpass mit vollen fünf Sternen zu erhalten, jede einzelne Medaille ergattern müsst. Das ist ein klarer Minuspunkt angesichts der Tatsache, dass man es in Deutschland kaum realistisch schaffen kann! Einige der schwierigsten Belohnungen haben wir euch übrigens mitsamt der Bedingungen, sie zu erhalten, im Tipps-Teil auf Seite 82 aufgelistet.

⊕⊖ 3DS-Zusatzinhalte

Eigentlich eine tolle Sache: Game Freak bietet Besitzern von **Pokémon Traumradar** die Möglichkeit, die dort gefangenen Taschenmonster auf die neuen Editionen der Hauptreihe zu übertragen. Klingt tatsächlich super – aber nur für alle, die einen Nintendo 3DS oder 3DS XL ihr Eigen nennen. Denn die Download-Software erscheint am 12. Oktober exklusiv im Nintendo eShop, Besitzer der alten DS-Konsolen gucken in die Röhre. Besonders ärgerlich ist, dass sogar die neuen Formen von Boreos, Voltolos und Demeteros nur über den **Traumradar** erhältlich sind – hier haben manche Fans einen klaren Nachteil! ■

Von Zeit zu Zeit werdet ihr in der Spielwelt einigen von Ns Pokémon begegnen.

Jeden Tag eine neue Herausforderung gibt's auch für die Schauspieler bei Pokéwood.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard

Touchscreen, Steuerkreuz, Aktionstasten

SONDERFUNKTIONEN

C-Gear-Verknüpfung (alle Geräte)/Kamera, WiFi (DSi, DSi XL, 3DS, 3DS XL)

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-5
ONLINE-SPIEL	2-5

ONLINE-FUNKTIONEN

Kämpfe, Tausche, Verbindung zum Pokémon Global Link

MEINUNG • MAX DREWS

„Ein Meisterwerk für Jung und Alt!"

Mein Vorurteil › Durch **Schwarz** und **Weiß** kenne ich Einall auswendig – das Durchspielen der Nachfolger wird ein Spaziergang!

So kann man sich täuschen. Auf meinem Weg zur Pokémon-Liga habe ich mich an zwei Stellen ordentlich verlaufen und kam auch sonst nicht immer sofort voran. Allerdings nicht, weil ich das Einall aus **Schwarz** und **Weiß** nicht kennen würde, sondern weil die Entwickler die Region so umfassend erweitert haben. Neue Gebiete, neue Charaktere, neue Pokémon-Formen, neue Einrichtungen, ein neuer Grad an Detailverliebtheit – das Spiel ist ein Meisterwerk und zeigt, dass auch auf dem alten DS noch sehr gute Titel möglich sind. Und auch, dass Game Freak dazu in der Lage ist, altbekannte Traditionen zu durchbrechen und nach wie vor zu überzeugen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Weiterführung der Handlung
- ⊕ Neue Spielelemente
- ⊕ Viele Pokémon gleich zu Beginn
- ⊕ Viele neue Orte
- ⊕ Detailverliebt
- ⊕ Mehr Multiplayer-Spaß

CONTRA

- ⊖ Teils unfaire Anforderungen
- ⊖ Manche Zusatzinhalte nur für 3DS

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	91

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1. **Muramasa: The Demon Blade**
   Hersteller: Rising Star Games
   Spielspaß: 86 %
   Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2. **Sin & Punishment 2**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
   Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1. **Zack & Wiki**
   Hersteller: Capcom
   Spielspaß: 85 %
   Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2. **Geheimakte Tunguska**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1. **Metroid Prime Trilogy**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 95 %
   Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2. **Metroid Prime 3: Corruption**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3. **Call of Duty: Black Ops**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1. **Super Mario Galaxy 2**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 96 %
   Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2. **Super Mario Galaxy**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3. **New Super Mario Bros. Wii**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1. **Mario Kart Wii**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **SSX Blur**
   Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1. **Pikmin 2 (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 89 %
   Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2. **Pikmin (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Animal Crossing: Let's go to the City**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1. **Zelda: Skyward Sword**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 93 %
   Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2. **Zelda: Twilight Princess**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1. **Super Smash Bros. Brawl**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3. **TMNT Smash-up**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1. **Tetris Party DeLuxe**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 91 %
   Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2. **Beat the Beat: Rhythm Paradise**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3. **Wario Ware: Smooth Moves**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1. **Rock Band 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Spielspaß: 93 %
   Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2. **Guitar Hero 5**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3. **Guitar Hero: World Tour**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1. **Fire Emblem: Radiant Dawn**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 88 %
   Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2. **Monster Hunter Tri**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Xenoblade Chronicles**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1. **Mario & Sonic bei den …**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 89 %
   Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3. **Pro Evolution Soccer 2011**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

- **GTA: Chinatown Wars**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man ZX**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

- **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Okamiden**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

- **Last Window: Das Geheimnis von Cape West**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Phoenix Wright: Ace Attorney**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

- **Bleach: Dark Souls**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega
- **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
  Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

- **Metroid Prime: Hunters**
  Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo
- **Dementium II**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

- **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Party DeLuxe**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

- **New Super Mario Bros.**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Mass Attack**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

- **Guitar Hero On Tour**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision
- **Rhythm Paradise**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

- **Pokémon Schwarze/Weiße Edition**
  Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo
- **Chrono Trigger**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

- **Advance Wars: Dark Conflict**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Animal Crossing: Wild World**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

- **Mario Kart DS**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic & Sega All-Stars Racing**
  Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

- **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega
- **New International Track & Field**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Kingdom Hearts 3D
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 77 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Spielspaß: 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Genre:Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Rayman Origins
Spielspaß: 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star Games

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Art Academy
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heros
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Freakyforms Deluxe
Spielspaß: 65 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

One Piece Unlimited Cruise 2
Spielspaß: 63 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch
Spielspaß: 59 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Battleship
Spielspaß: 41 % | Genre: Strategie I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %
Mario Party hält sich weiter wacker an der Spitze der wenig umkämpften Wii-Verkaufscharts.

2 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **FIFA 13**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80 %

4 **ZUMBA FITNESS 2**
Entwickler: 505 Games | Test in: -
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: -

5 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: -

6 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

7 **GO VACATION**
Entwickler: Namco Bandai | Test in: N-ZONE 03/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 76 %

8 **MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

9 **JUST DANCE 3**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: -

10 **SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**
Entwickler: Toys for Bob | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Seit über vier Jahren erhältlich und trotzdem noch ein Dauerbrenner: **Mario Kart** für die Wii.

2 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

4 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

5 **THE LAST STORY**
Entwickler: Mistwalker | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

6 **BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

7 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

8 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 03/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

9 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

10 **SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**
Entwickler: Toys for Bob | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **SCHLAG DEN RAAB DAS 3. SPIEL**
Entwickler: Bit Composer
Hersteller: Namco Bandai
Test in: N-ZONE 11/12
Spielspaß: 76 %
In der Redaktion ist Raabs Spektakel zurzeit der absolute Renner – Christoph hat den Jackpot.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

6 **INAZUMA ELEVEN STRIKERS**
Entwickler: Level-5 | Test in: N-ZONE 10/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 75 %

7 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

8 **RAYMAN ORIGINS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

9 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

10 **FIFA 13**
Entwickler:Electronic Arts | Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 für den 3DS verkauft sich weiterhin sehr gut!

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4 **NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE ...**
Entwickler: Headstrong Games | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 73%

5 **FIFA 13 (3DS)**
Entwickler: EI | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 73%

6 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

7 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

8 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 75 %

9 **POKÉMON SCHWARZE EDITION (DS)**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

10 **NEW SUPER MARIO BROS. (DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Auch bei unseren Lesern steht das neue **Mario**-Jump&Run hoch im Kurs.

2 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

5 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82 %

6 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

7 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot | Test in: N-ZONE 06/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

8 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 93 %

9 **RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 02/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

10 **HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS (3DS)**
Entwickler: Natsume | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 77 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Dank der herunterladbaren Stages auch diesen Monat top!

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

5 **SHIFTING WORLDS (3DS)**
Entwickler: Rising Star Games | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 90 %

6 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

7 **HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS (3DS)**
Entwickler: Natsume | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 77 %

8 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot | Test in: N-ZONE 06/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

9 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82 %

10 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DER 3DS-EINKAUFSFÜHRER FÜR SPARFÜCHSE

Text | Uwe Hönig Maximaler Spielspaß für minimales Geld – ohne auf Flohmarktware zurückzugreifen? Kein Thema! Dieses Mal zeigen wir euch die besten 3DS-Schnäppchen!

DIE BESTEN SPIELE FÜR UNTER 15 EURO

Der Preis bezieht sich auf den günstigsten Internetpreis zum Recherche-Zeitpunkt.

12,90 €

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Dank der 3D-Edition von **Street Fighter IV** könnt ihr den aktuellen Ableger der gefeierten Prügelspielserie auf Wunsch mit einem gelungenen optischen Tiefeneffekt zocken. Wer sich bereits mit der PS3- oder Xbox-360-Version von **Street Fighter IV** beschäftigt hat, wird erstaunt feststellen, dass die Grafik kaum unter der Umsetzung auf den Nintendo 3DS gelitten hat. Lediglich die sogenannten Super Combos sind etwas weniger aufwendig animiert und bei den Kampfschauplätzen wurde gänzlich auf atmosphärische Hintergrund-Animationen verzichtet. Ansonsten erwartet euch nahezu perfektes **Street Fighter**-Gameplay inklusive Online-Modus und praktischer Touchscreen-Funktionen, mit denen sich beispielsweise Spezialattacken elegant und ohne große Verrenkungen auslösen lassen.

SPIELSPASS: 88% | GENRE: BEAT'EM UP | HERSTELLER: CAPCOM

13,99 €

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

Puzzle Bobble (auch als **Bust-a-Move** bekannt) tauchte erstmals 1994 in Japan als Videospielautomat auf und wurde in der Zwischenzeit für fast alle erdenklichen Konsolen umgesetzt. Das zeitlose, unkomplizierte Spielprinzip macht auch heutzutage noch viel Spaß und eignet sich ganz hervorragend, um beispielsweise kurze Wartezeiten zu überbrücken. Im Spiel gilt es, verschiedenfarbige Blasen auf dem Bildschirm zum Platzen zu bringen, indem ihr mindestens drei gleichfarbige Kugeln miteinander verbindet. Leider enthält die 3DS-Version keinen Mehrspielermodus und der 3D-Effekt ist kaum der Rede wert. Dank des günstigen Preises ist das Game trotzdem empfehlenswert, falls ihr es noch nicht auf einem anderen System besitzt!

SPIELSPASS: 70% | GENRE: GESCHICKLICHKEIT | HERSTELLER: SQUARE ENIX

DIE BESTEN SPIELE FÜR UNTER 20 EURO

Der Preis bezieht sich auf den günstigsten Internetpreis zum Recherche-Zeitpunkt.

16,24 €

SUPER MONKEY BALL 3D

Bei **Super Monkey Ball 3D** erwartet euch eine gelungene Umsetzung der klassischen Affenball-Action, die auf dem Nintendo 3DS mit zwei tadellos funktionierenden Steuerungsoptionen ausgestattet worden ist. So lässt sich das Spielgeschehen durch die präzise Bewegungssteuerung (Kippen und Neigen der Konsole) kontrollieren, wodurch jedoch die Qualität der 3D-Grafik beeinträchtigt wird. Wahlweise dürft ihr eine ebenfalls sehr exakte Slider-Steuerung aktivieren, was letztendlich den problemlosen Einsatz des 3D-Effekts erlaubt! Die räumliche Optik wirkt sich anschließend auf den Spielablauf aus und erleichtert die korrekte Einschätzung von Winkeln und Entfernungen. Das ist vor allem bei verzwickten Passagen äußerst nützlich!

SPIELSPASS: 78% | GENRE: GESCHICKLICHKEIT | HERSTELLER: SEGA

16,71 €

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Bei **The Mercenaries 3D** handelt es sich im Grunde um ein Zusatzspiel, das bis auf berühmte Charaktere wie Jill Valentine, Albert Wesker, Chris Redfield oder Jack Krauser nur wenig mit den Hauptspielen der erfolgreichen **Resident Evil**-Serie zu tun hat. Prinzipiell funktioniert **The Mercenaries 3D** wie eine moderne Schießbude, denn in den kurzen, aber knackigen Missionen sollt ihr jeweils innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits möglichst viele der grausigen Kontrahenten ausschalten. Dank Online-Koop-Modus dürft ihr auch zu zweit in das grafisch hervorragende Game eintauchen. Kritik gibt's allerdings für den nicht löschbaren Spielstand!

SPIELSPASS: 78% I GENRE: ACTION I HERSTELLER: CAPCOM

17,75 €

SHINOBI

Wer die **Shinobi**-Serie von Sega aus den guten alten 8-Bit- und 16-Bit-Zeiten kennt, wird sich auch im aktuellen 3DS-Spiel sofort heimisch fühlen. Dabei müsst ihr bei sämtlichen Aktionen wie Doppelsprüngen, Abwehrbewegungen und Schwerthieben stets auf perfektes Timing achten, um nicht aufgrund des fordernden Schwierigkeitsgrads sofort eines der Bildschirmleben zu verlieren. Dank fair verteilter Rücksetzpunkte hält sich der Frust in Grenzen. Solltet ihr jedoch alle Leben aufgebraucht haben, müsst ihr den jeweiligen Level von vorne beginnen. **Shinobi** für den 3DS erzeugt demnach typisches Retro-Feeling und ist allemal eine Empfehlung wert.

SPIELSPASS: 73% I GENRE: ACTION I HERSTELLER: SEGA

18,73 €

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

Die Mobil-Variante von **PES 2011** erfordert von den Entwicklern eine Reihe von Anpassungen, um das Bildschirmgeschehen der Heimversion vernünftig auf dem vergleichsweise winzigen 3DS-Display darzustellen. Konami hat sich jedoch Mühe gegeben und eine ausgezeichnete Optik aus dem 3DS gekitzelt, die keine Wünsche offen lässt. Der fantastische 3D-Effekt sorgt ebenfalls für Freude und versetzt euch mitten in spannungsgeladene Matches hinein. Die ordentliche Steuerung ermöglicht eine akkurate Kontrolle über euer Fußball-Team. Insgesamt stehen 196 Teams (60 National- und 136 Vereinsmannschaften) zur Auswahl. Abgerundet wird das Hit-Game durch einen Champions-League- und einen Meister-Liga-Modus.

SPIELSPASS: 85% I GENRE: SPORT I HERSTELLER: KONAMI

18,89 €

RIDGE RACER 3D

Ridge Racer 3D wurde bereits zum Start des Nintendo 3DS veröffentlicht und ist nach wie vor eines der coolsten Rennspiele für das System. Darüber hinaus eignet sich der Titel ganz hervorragend, um euren Freunden oder Bekannten einmal die 3D-Fähigkeiten von Nintendos aktueller Mobilkonsole zu demonstrieren. Aufgrund der herausragenden 3D-Optik kommt ein sensationelles Geschwindigkeitsgefühl auf und im Handumdrehen wird man von dem aufregenden Renngeschehen vollständig gefesselt! Die Steuerung erzeugt auf Anhieb das typische **Ridge Racer**-Gefühl inklusive eines ziemlich unrealistischen Fahrverhaltens. Fans werden sich bei dem tierischen Renntempo und den Wahnsinnsdrifts also sofort wie zu Hause fühlen!

SPIELSPASS: 80% I GENRE: RENNSPIEL I HERSTELLER: NAMCO BANDAI

TOM CLANCY'S GHOST RECON: SHADOW WARS 3D

Die **Ghost Recon**-Reihe bietet in der Regel taktische Ego-Shooter-Action, doch **Shadow Wars 3D** unterscheidet sich deutlich von den anderen Serienvertretern. Der Titel für den Nintendo 3DS ist am ehesten mit Strategie-Perlen wie **Advance Wars** (GBA, DS) oder **Fire Emblem** (GBA, DS, Wii) zu vergleichen. Ihr könnt euch also auf rundenbasierte Taktik und einen riesigen Umfang von mindestens 40 Spielstunden freuen. Dabei übernehmt ihr die Geschicke des Ghost Teams in fesselnden Missionen rund um den Erdball. Nach einer gewissen Einspielzeit entfaltet das Spiel ein ungeahntes Suchtpotenzial – nicht entgehen lassen!

SPIELSPASS: 77% I GENRE: STRATEGIE I HERSTELLER: UBISOFT

19,40 €

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Die äußerst actionreich inszenierten Missionen entführen euch in einen fiktiven und völlig abgedrehten Krieg.

Die Animationen sowohl der eigenen Soldaten als auch der feindlichen Truppen sind sehr liebevoll gezeichnet.

Eine Besonderheit der **Metal Slug**-Serie sind die namensgebenden Vehikel, die sich im Spielablauf steuern lassen.

Text I Uwe Hönig

METAL SLUG X

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** D4 Enterprise I
Termin: 13. September 2012 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Eines der besten Neo-Geo-Games ist 13 Jahre nach der Erstveröffentlichung auch für Virtual Console erhältlich!

Die beiden Vorgänger **Metal Slug** und **Metal Slug 2** waren seinerzeit auf der Neo-Geo-Konsole von SNK eine willkommene Abwechslung zu der regelrechten Flut an Prügelspielen auf dem System. Jedoch stören beim zweiten Serienableger technische Probleme, denn das Spiel wechselt gerne mal in einen unschönen Zeitlupenmodus, wenn auf dem Bildschirm zu viele Gegner herumwuseln und Explosionen die Umgebung erschüttern. Um diesen Fauxpas auszugleichen, wurde 1999 **Metal Slug X** veröffentlicht, bei dem es sich im Grunde um eine stark verbesserte Variante von **Metal Slug 2** handelt.

Klassisches 2D-Gameplay

Metal Slug X bietet eine brillante 2D-Optik im Stil der Vorgänger, wobei es den Entwicklern gelungen ist, allzu nervige Slowdowns zu vermeiden. In Punkto Gameplay gibt es natürlich nicht viel Neues zu berichten. Entweder alleine oder zu zweit kämpft ihr euch durch insgesamt sechs Levels, die mit abgefahrenen Gegnern nur so vollgestopft sind. Im Vergleich zu **Metal Slug 2** haben die Entwickler sogar noch mehr Feinde in der Umgebung verteilt und dank fantastischer Slapstick-Animationen ist das Game trotz harschen Schwierigkeitsgrads ein einziges Vergnügen!

Spielspaß ohne Ende

Eine kleine Überraschung stellt das erweiterte Waffenarsenal dar: Neben dem coolen Laser aus **Metal Slug 2** erhaltet ihr im Spielverlauf Zugriff auf frische Wummen wie den Iron Lizard (mit zielsuchender Munition) und dem Drop Shot, eine Waffe die Schrapnell-Granaten abfeuert. Außerdem wimmelt es in den Levels vor Feinden und in der dritten Mission des Spiels ist mit dem goldenen Metal Slug ein witziges neues Vehikel platziert! Die akustische Untermalung von **Metal Slug X** verdient ebenfalls Erwähnung, denn Soundeffekte sowie Hintergrundmusik sind einfach überragend und unterstützen das infernale Bildschirmgeschehen nahezu perfekt. Action-Fans dürfen sich demnach auf erstklassige Unterhaltung freuen und sollten sich diesen zeitlosen Action-Klassiker nicht entgehen lassen!

WERTUNG 8 VON 10

Dank der ausgezeichneten Steuerung können auch fliegende Objekte und von oben angreifende Gegner problemlos unter Beschuss genommen werden.

Dank überarbeiteter Technik hält sich **Metal Slug X** im Vergleich zu **Metal Slug 2** vornehm zurück, wenn es um unschöne Slowdowns und Ruckeleinlagen geht.

Text | Christoph Kraus

LA-MULANA

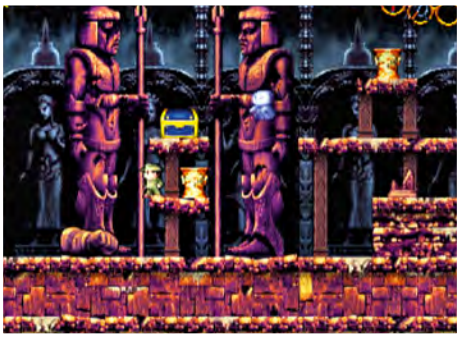
Art: WiiWare | **Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** EnjoyUp Games
Termin: 20. September 2012 | **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Diesen WiiWare-Geheimtipp muss man gespielt haben!

Ihr habt noch Nintendo Points übrig und wollt sie loswerden, bevor die Wii U in euer Wohnzimmer Einzug erhält? Dann fackelt nicht lange und gebt dieser nostalgisch angehauchten Action-Adventure-Perle eine Chance! Als Peitsche schwingender Wissenschaftler rennt ihr in **Castlevania**-Manier durch archäologische Ausgrabungsstätten und Tempel – immer darauf bedacht, heranrückenden Gegnern eins überzubraten. Erstklassige Plattformeinlagen, die exorbitant hohe Spielzeit, unglaublich gute Animationen und der gehörige Retro-Charme machen **La-Mulana** zu einem Überraschungs-Hit im Wii-Shop-Kanal.

WERTUNG 9 VON 10

Prof. Lemeza nimmt es sogar mit Riesenschlangen auf. Wir lieben dabei die coole 2D-Retro-Darstellung!



Da möchte man selbst dabei sein: Der Fokus auf archäologische Level steht La-Mulana ausgezeichnet zu Gesicht.

Text | Uwe Hönig

REAL BOUT FATAL FURY 2: THE NEWCOMERS

Art: Virtual Console | **Genre:** Beat 'em Up | **Entwickler:** D4 Enterprise | **Termin:** 04. Oktober 2012 | **Preis:** 900 Points

Gelungenes Beat 'em Up mit taktischer Note!

Bei **Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers** handelt es sich bereits um den siebten Teil der berühmten Neo-Geo-Prügelspielreihe. Gleichzeit markiert das Game den dritten Teil der **Real Bout**-Unterserie und wurde von den Entwicklern mit einem veränderten Zwei-Ebenen-Kampfsystem ausgestattet. Ähnlich wie in **Real Bout Fatal Fury** können die insgesamt 22 spielbaren Charaktere eine weitere Ebene im Kampf nutzen. Jedoch wird diesmal verhindert, dass sich beide Fighter gleichzeitig in der hinteren Ebene aufhalten, was eine taktische Prise ins Spiel bringt. Eine weitere Neuerung stellt das „Break Shot"-System dar: Dementsprechend ausgeführte Spezialattacken können die gegnerische Deckung durchbrechen und sorgen für äußerst spannende Bildschirmgefechte!

WERTUNG 7 VON 10

Für Ausweichaktionen lässt sich eine zweite Kampfebene nutzen.

Per Spezialenergieleiste sind eindrucksvolle Moves möglich.

KURZ ERINNERT

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Bei **Real Bout Fatal Fury Special**, das im Jahre 1997 erschien, handelt es sich bereits um den sechsten Ableger der NeoGeo-Prügelspielreihe. Nachdem der Vorgänger, das erste **Real Bout**-Spiel beim Gameplay neue Wege wie etwa eine dritte Ebene einführte, rudert man im **Special**-Ableger wieder zurück und bietet nur zwei Ebenen, auf denen sich die Kämpfer kloppen dürfen. Außerdem wurde die Grafik überarbeitet und der Umfang mit über 22 Kämpfern konnte sich seinerzeit auch sehen lassen. Technisch macht das Spiel trotz seines Alters einen guten Eindruck und lässt sich, wie beinahe die komplette **Fatal Fury**-Serie, bestens zocken! te

Art: Virtual Console | **Genre:** Beat 'em up
Termin: 06. September 2009 | **Preis:** 1.000 P.
WERTUNG 8 VON 10

LERNERFOLG GRUNDSCHULE ENGLISCH KLASSE 4

Schon wieder ist ein weiterer Lerntrainer aus dem Hause Tivola ist im Wii-Shop-Kanal erhältlich. Nach gefühlt 4.815 Lernerfolg-Episoden, die es dort schon gibt, dürfte das Spielkonzept schon hinlänglich bekannt sein. Euch erwarten Lückentexte, Übungen zum Erlernen der englischen Zeitangabe und Aufgaben, in denen ihr vorgegebene Motive den entsprechenden Vokabeln zuordnen müsst. Dazu runden Minispiele das Ganze ab. Allerdings ist die Englisch-Lernsoftware mit acht Euro nicht gerade günstig. Mit Übungsheften kommt ihr möglicherweise billiger weg – und holt vermutlich sogar mehr Wissen heraus. ck

Art: WiiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 27. Sept. 2012 | **Preis:** 800 Points
WERTUNG 6 VON 10

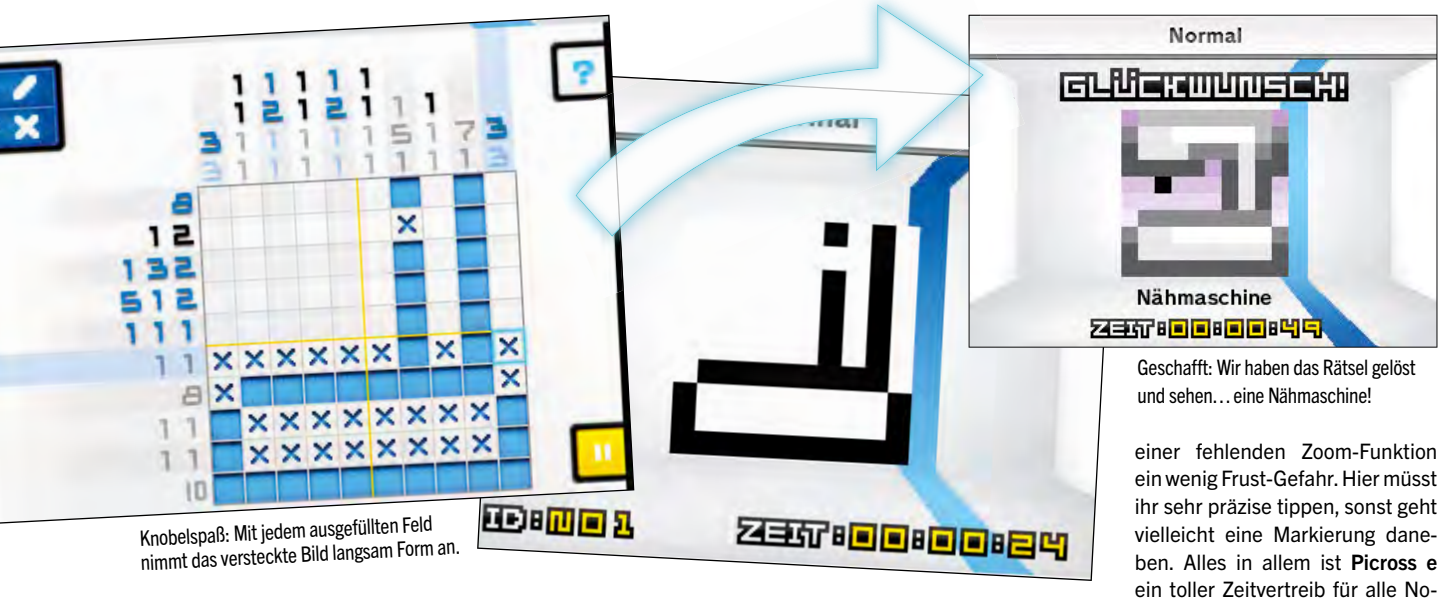
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Sebastian Stange

PICROSS e

Art: 3DSWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Jupiter I **Termin:** 06. September 2012 I **Preis:** 5 Euro

Der Knobel-Klassiker als gute, aber nicht perfekte Download-Version



Knobelspaß: Mit jedem ausgefüllten Feld nimmt das versteckte Bild langsam Form an.

Geschafft: Wir haben das Rätsel gelöst und sehen… eine Nähmaschine!

Einer der heimlichen Dauerbrenner im Nintendo-Katalog ist die **Picross**-Reihe. Seit **Mario's Picross** 1995 für den Game Boy erschien, bot jede **Picross**-Ausgabe tolle Knobeleien nach einem genial-simplen Prinzip. Nonogramm nennt sich die Rätselsorte, die euch in den Spielen erwartet – erst 1989 wurde sie erfunden! Es geht stets darum, dass in einem leeren Rahmen ein Bild versteckt ist. Jedes Feld des Rasters kann entweder ausgefüllt oder leer sein – ihr müsst es herausfinden! Eure einzige Hilfestellung: Zahlen am Rand jeder Spalte und Zeile. Die geben an, wie viele ausgefüllte Felder in dieser Reihe/Spalte warten, und in welcher Reihenfolge. Ein Beispiel: „1, 1, 3, 1" zeigt an, dass zunächst zwei einzelne Felder ausgefüllt sind, jeweils durch mindestens ein leeres Feld getrennt. Dann folgen drei ausgefüllte Felder nebeneinander und dann wieder ein einzelnes. Das ist schnell erlernt, fordert euer logisches Verständnis und kann bei großen Feldern richtig knackig schwer werden.

Gutes Spiel, doch es geht noch ein wenig besser!

Die e-Shop-Version der Spielreihe bietet mit 150 Puzzles nicht den größten Umfang und mit maximalen Spielfeldern von 15x15 nicht die größten Puzzles. Dennoch macht die Knobelei wirklich Spaß – das Spielprinzip ist schließlich zeitlos gut und die Bedienung mittels Touchpen oder Tasten geht gut von der Hand. Einzig die großen Felder bergen sich aufgrund einer fehlenden Zoom-Funktion ein wenig Frust-Gefahr. Hier müsst ihr sehr präzise tippen, sonst geht vielleicht eine Markierung daneben. Alles in allem ist **Picross e** ein toller Zeitvertreib für alle Nonogramm-Süchtigen, wer aber die DS-Fassung noch nicht kennt, sollte die definitiv vorziehen. Sie bietet größere Felder, deutlich mehr Rätsel, einen Editor, eine etwas bessere Bedienung und ist vielerorts zum Schnäppchenpreis zu haben. Auch der DS-Titel **Picross 3D**, in dem die Spielidee in die dritte Dimension übertragen wird und ihr aus Steinquadern Figuren heraus meißelt, ist einen Blick wert. Die Download-Version kann beiden Spielen leider nicht ganz das Wasser reichen!

WERTUNG 8 VON 10

Wie gewohnt seht ihr bereits gelöste Puzzles als farbige Bildchen im Auswahl-Menü.

Text | Christoph Kraus

MOORHUHN PIRATEN 3D

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Teyon | **Termin:** 27. September 2012 | **Preis:** 2 Euro

Sag bloß, die Gaga-Hühner gibt's auch noch?

Hätten wir das Jahr 1999, würde der Test zu diesem **Moorhuhn**-Ableger wohl zwei ganze Seiten einnehmen. Doch der große Hype um die Flatterviecher ist mittlerweile abgeebbt, die Jagdsaison wird nur noch selten eröffnet. Dabei ist **Moorhuhn Piraten 3D** gar nicht mal schlecht geworden: Innerhalb von 90 Sekunden so viele Gackertiere wie möglich vom Himmel schießen – dieses Spielziel (übrigens das einzige!) ist immer noch erstaunlich amüsant. Erfolgreiche Jäger werden mit dem Zutritt in einen Bonuslevel belohnt. Die Steuerung lehnt sich dabei an **Kid Icarus: Uprising** an: Mit dem Touchpen bestimmt ihr das Ziel, auf der linken Schultertaste wird geschossen. Da der 3D-Effekt bei dieser Art von Spiel zu vernachlässigen ist, fällt der Unterschied zur DSiWare-Fassung gering aus.

WERTUNG 7 VON 10

Es gibt zwar nur einen Level, doch der bietet die übliche Mischung aus Flatterviechern und ruhenden Moorhühnern.

Mehr Spielgehalt gibt es nicht: Ihr müsst einfach nur alle Moorhühner abballern! Das war's schon. Reicht euch das?

Text | Christoph Kraus

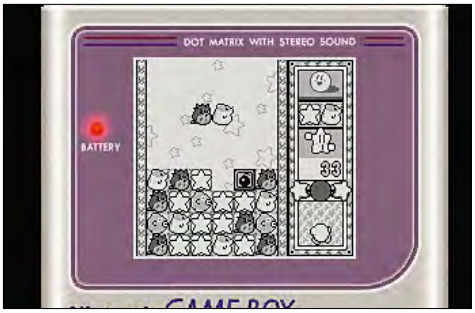
KIRBY'S STAR STACKER

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 30. August 2012 | **Preis:** 3 Euro

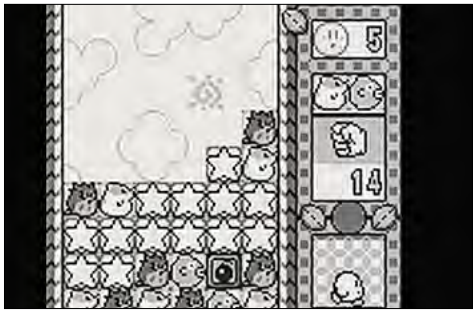
Kirby macht einen auf Dr. Mario!

Ihr könnt von Knobelspielen einfach nicht genug bekommen? **Picross e** habt ihr so lange gezockt, dass ihr alle verborgenen Motive freigemeißelt habt? Dann könnte **Kirby's Star Stacker** sogar etwas für euch sein – aber mit einer Einschränkung: Wer die vergleichbaren Geschicklichkeitsspiele **Mario & Yoshi**, **Puzzle League** oder **Dr. Mario** bereits sein Eigen nennt, der kann sich das Blocksortier-Spektakel mit der rosaroten Knutschkugel getrost sparen, zumal der Schwarz-Weiß-Klassiker auch an einer großen Schwäche des eShops krankt: Der im Original enthaltene Mehrspielermodus fehlt auf dem 3DS! Es gibt zwar gewiss Nuancen zu den eingangs erwähnten Genre-Kollegen, aber diese sind nicht allzu ausgeprägt.

WERTUNG 6 VON 10



Mit aktiviertem Game-Boy-Rahmen schaut **Kirby's Star Stacker** richtig kultig aus.



Das Gameplay hat man allerdings schon x-fach woanders in ähnlicher Form gesehen, etwa bei **Puzzle League**.

KURZ ERINNERT

iSPOT JAPAN

Wer kennt sie nicht – die Rätsel in den Apotheken- und Wochenblättchen, in denen ihr aufgefordert werdet: "Finde die zehn Fehler!"? Der DSiWare-Titel **iSpot Japan** setzt genau auf dieses Spielprinzip: 150 Motive rund um den Themenkomplex „Japan" müsst ihr aufmerksam beäugen, um die bis zu fünf Fehler, die sich pro Bild eingeschlichen haben, zu entdecken. Für ein hohes Maß an Langzeitspaß sorgen die monotonen Aufgaben zwar nicht, dafür überbrücken sie so manche zähe Busfahrt. Der amüsante Mehrspielermodus ist zudem ein echter Spaßbringer. ck

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 30. August 2012 | **Preis:** 2 Euro
WERTUNG 6 VON 10

CRAZY HUNTER

In letzter Zeit wurden nicht allzu viele Spiele veröffentlicht, vor denen wir ernsthaft warnen mussten – doch **Crazy Hunter** gehört zweifelsohne dazu. Ob Steuerung, Grafik, Streckendesign oder Musik: Es gibt kein einziges Spielelement, das man in diesem Randspaltentest einigermaßen lobend hervorheben könnte – dafür aber umso mehr spielerische Defizite. Insbesondere der happige Anspruch, der keinerlei Fehler verzeiht, nimmt einem schon zu Beginn die Lust am Weiterspielen. Zudem ist die Handlung völlig gaga: Es geht darum, goldene Eier zu sammeln und Ziegen mit einem Motorboot umzustoßen, die auf Zuckerstangen entlang des Ufers herumlungern. Dabei wurde das Billig-Rennspiel ausgerechnet von EnjoyUp Games herausgebracht, die im Wii-Shop-Kanal den Überraschungs-Hit **La-Mulana** (N-ZONE-Wertung: 9 von 10 Punkte!) veröffentlichten. Also, Leute, Finger weg von diesem Schmarrn! ck

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 06. September 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 4 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung von Professor Laytons neuestem 3DS-Abenteuer diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise kultigen Pokémon und präsentieren lustige **Mario**-Wetten.

DIE MARIO-MÜNZRAUSCH-WETTE

Beim Kreativwettbewerb waren gute Ideen gefragt!

New Super Mario Bros. 2 bietet im Münzrausch-Modus per StreetPass und ebenso im lokalen Mehrspielermodus eine tolle Möglichkeit zu vergleichen, wer der bessere Goldsammler ist. Die beiden Cruz-Schwestern machen es im aktuellen TV-Spot auf unterhaltsame Weise vor und spielen eine Wette um einen amüsanten Einsatz aus. Die Community hatte die Chance, zwei Nintendo 3DS XL mit **New Super Mario Bros. 2** zu gewinnen, um es Penélope und Monica Cruz nachzumachen und gegen eure beste Freundin oder euren besten Freund im Münzensammeln anzutreten.

Die Aufgabe lautete: „Schreibt uns zunächst, welchen witzigen Wetteinsatz ihr ausspielen würdet, wenn ihr **New Super Mario Bros. 2** zusammen spielt!" – Die witzigsten Beiträge präsentieren wir euch hier.

Ich würde mit meiner Verlobten um einen Jobwechsel wetten. Ich würde ihr einen Tag beim Pflegen alter Leute helfen und sie müsste meine Assistentin in meinem chaotischen Büroalltag sein. Damit wäre auch endlich der Streit entschieden, welcher Job anstrengender ist – körperliche oder geistige Arbeit.
ExeCuter

Der Verlierer stellt sich mitten in eine belebte Einkaufspassage einer Großstadt, wirft sich dann auf die Knie, reckt die Fäuste zum Himmel und brüllt: „NEEEEEIIIIIIN, ICH HABE VERLOOOOOREN!". Beim Foto sollte dann eventuell darauf geachtet werden, dass möglichst viele verwirrte Passanten zu sehen sind.
Kabocha

Der Verlierer muss die Differenz der beiden Münzstände in Schokomünzen essen – aber nicht einfach so, sondern erst fünf, dann zehn, dann dreißig, dann fünfzig, und wenn noch welche übrig sind, wieder von vorne, in Anlehnung an den großen Münzblock mit den rotierenden Werten.
realheffer

Ich würde dem Verlierer aufbrummen, ganz viele 10-Cent-Münzen zu zählen, und zwar in einem Mario- oder Luigi-Outfit. Dabei muss er alle 10 Münzen entweder den berühmten „Yuhu!"-Ruf von Mario imitieren oder das Geräusch nachmachen, das man hört, wenn man einen 1-up-Pilz bekommt. Ich denke, das ist die faire Strafe, wenn man bei diesem Spiel verliert … und die passendste!
Mininint

POKÉMON IM DETAIL-CHECK

Wir gehen dem Design der Pokémon auf den Grund und analysieren haargenau!

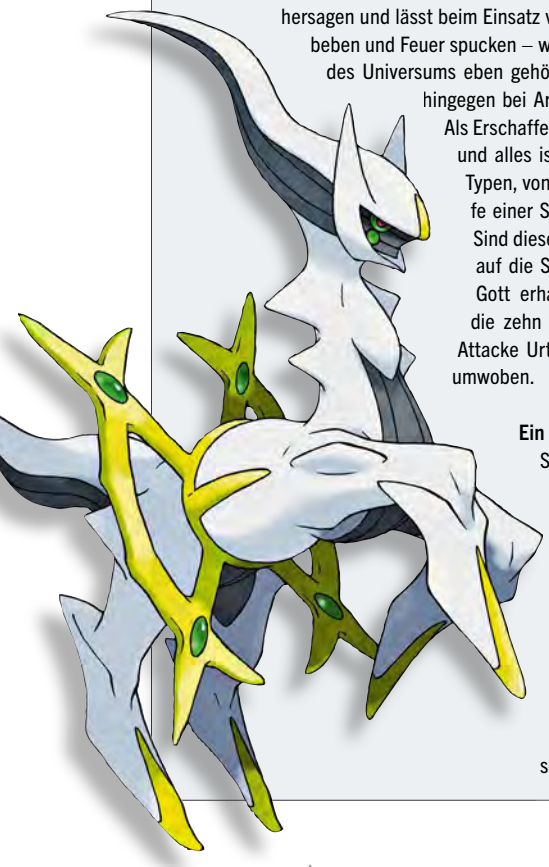
Der **Pokémon**-Experte Wenlok Holmes aus dem PokéWiki analysiert, was sich die **Pokémon**-Designer bei Chaneira, Arceus und Co. dachten, als sie die Monster erschufen! Denn wer vermag schon mit Sicherheit zu sagen, was den Entwicklern bei der Ausgestaltung eines mit Orgelpfeifen geschmückten Wesens wie Krawumms vorschwebte? Zwei Taschenmonster stellen wir euch auf dieser Seite vor.

ARCEUS – Schöpfer des Alls

Mit ihrer sagenhaften Macht haben in der Mythologie schon viele Götter die Welt erschaffen und viele haben sie auch wieder vernichtet. Da ist es klar, dass der Schöpfergott der Taschenmonster, Arceus (siehe Bild), sich ähnlich eindrucksvoll präsentieren muss wie der Blitze schleudernde Zeus oder der Kriegsfürst Odin mit seiner walhallanischen Wikingerarmee. Grund genug für die Spielentwickler, Arceus zum stärksten aller Pokémon zu machen – zumindest wenn man seine Statuswerte ansieht: Mit einer Basis von 120 für jeden Wert (zum Vergleich: Simsalas Spezialangriff liegt bei 135) besticht Arceus in jeder Hinsicht.

Ein Multitalent?

Eindrucksvoll bleibt es auch bei einem Blick auf die Attacken: Arceus kontrolliert mit Erdanziehung die Gravitation, erreicht mittels Turbotempo unglaubliche Geschwindigkeiten, kann mit Seher die Zukunft vorhersagen und lässt beim Einsatz von Erdkräfte den Erdboden beben und Feuer spucken – wie es sich für den Herrscher des Universums eben gehört. Philosophischer wird es hingegen bei Arceus' Fähigkeit Variabilität: Als Erschaffer des Alls ist Arceus in allem und alles ist in ihm – genauso die 17 Typen, von denen Arceus jeden mithilfe einer Schrifttafel annehmen kann. Sind diese wiederum eine Anspielung auf die Schrifttafeln, die Moses von Gott erhalten hat, um seinem Volk die zehn Gebote zu verkünden? Die Attacke Urteilskraft ist ebenso sagenumwoben.



Ein lässiger Gastauftritt

Sogar in der Kultserie **Dr. House** wurde das Kult-Pokémon Arceus bereits erwähnt: In einer Folge, die einst im Fernsehen ausgestrahlt wurde, verkündet der mürrische Fernsehdoktor seinem Team, dass Arceus das Universum mit drei Aggregatszuständen erschaffen hat. Sachen gibt's?!

CHANEIRA – Das Lebens-Ei

Eier gelten seit jeher als Symbol für Leben und Fruchtbarkeit. Auch die Pokémon-Designer haben dieses Thema im rosa Ei-Pokémon Chaneira verarbeitet, das in vielerlei Hinsicht nur so vor Lebensenergie strotzt: Mit dem höchsten KP-Wert aller Pokémon steckt nämlich jede Menge Vitalität in ihm, seiner Vorentwicklung Wonneira und seiner Weiterentwicklung Heiteira (siehe Bild oben).

Wie ein gutes Frühstücks-Ei

Dass es dafür die niedrigste Verteidigung hat, ist auch nicht weiter verwunderlich: Wer mal beim Zubereiten des Frühstücks auf ein Hühnerei eingeschlagen hat, wird dies bestätigen können – Chaneira ist eben zerbrechlich. Dies zeigt sich vor allem in seiner stärksten Attacke, dem Risikotackle: Zwar wird der Gegner mit enormer Wucht angegriffen, aber das fragile Taschenmonster nimmt dabei auch selbst großen Schaden.

Wunderheiler

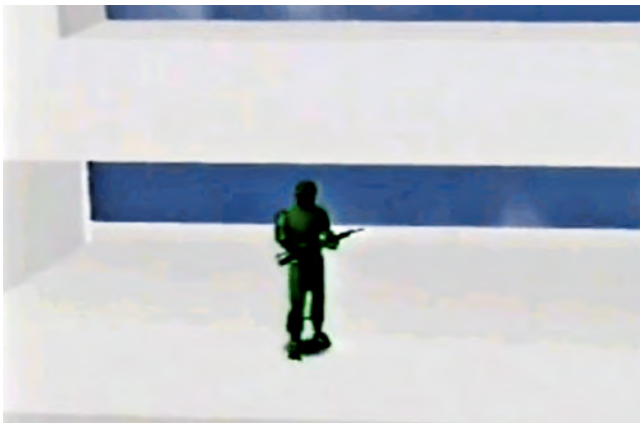
Die Lebenskraft, die es in sich trägt, gibt Chaneira gerne in kameradschaftlicher Manier an sein Umfeld weiter. Es ist in den Spielen und im Anime bekannt für seine heilenden Kräfte und für seine Rolle als Gehilfin an der Seite von Krankenschwester Joy. Mit Attacken wie Heilung, Heilwoge oder dem ihm ganz eigenen Weichei und Fähigkeiten wie Heilherz kann es sich und anderen Gutes tun, indem es KP oder Statusveränderungen heilt. Und selbst ein besiegtes Chaneira hat noch viel positiven Nutzen, gibt es doch demjenigen, der es kaputt kriegt, einen enormen Wachstumsschub in Form massig vieler Erfahrungspunkte.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Wir spielen lieber mit Bauklötzchen, als Plastiksoldaten mit dem N64-Controller durch die Levels zu scheuchen!

Als man noch nicht stundenlang vor dem Flimmerkasten saß und Klempner, Weltraumfüchse, Primaten oder rosa Jump&Run-Knödel über den Bildschirm manövrierte, da erkundete man die Natur, baute Vogelkästen … oder spielte im Sandkasten mit Plastiksoldaten, -panzern und -kriegsschiffen. All das ist zwar mittlerweile schon Schnee von gestern, doch der damalige Hersteller 3DO holte mit **Army Men: Sarge's Heroes** das Szenario der Kunststoffkrieger Ende der Neunziger auf den Bildschirm zurück. Das Problem ist nur: Bei **Sarge's Heroes** mangelt es an so ziemlich allem, was ein gutes Actionspiel auszeichnet. Ihr rennt mit eurem grünen Kämpfer durch sterile Landschaften, ballert auf feindliche Krieger, währenddessen treibt euch gemütvoll-patriotische Musik voran. Die Weitsicht ist grottenschlecht (was beim Nintendo 64 ein allgemein vorherrschendes Problem war), die Animationen mies, die Levelgestaltung hätte ein Auszubildender im ersten Lehrjahr deutlich besser hinbekommen, als es die Entwickler von 3DO schafften. Kurz und knapp also: **Army Men** bot zwar ein durchaus vielversprechendes Konzept, scheiterte aber auf ganzer Linie. ■

Christoph meint: *„Das Schlimme ist, dass die **Army Men**-Reihe nicht schon kurz nach ihrem schwachen Debüt eingestellt wurde, sondern dass sie noch gut zehn Jahre weiter bestand. Für die Wii gibt es beispielsweise den Serienableger **Soldiers of Misfortune**, der im internationalen Wertungsschnitt bei 27 Prozent liegt. Die N64-Episode ist kaum besser."*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 548: In **The Legend of Zelda: Majora's Mask** kann man zum ersten Mal außer Link auch eine andere Figur steuern, nämlich Kafei. Dazu muss man sich nur mit ihm in der Höhle des Räubers aufhalten, um die Sonnenmaske zu finden.

FAKT # 549: Wie damals in **Donkey Kong Country** befindet sich auch in **Donkey Kong Country Returns** ein 1-up-Ballon in Donkeys Hütte. Im Gegensatz zu damals taucht dieser aber immer wieder auf, wenn Donkey den Level erneut startet.

FAKT # 550: Die erste Welt in **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** ist die letzte aus dem Vorgänger **Donkey Kong Country**, nämlich „Gallionsplanken". Im Vorgänger besteht sie allerdings nur aus einem Level.

FAKT # 551: Fox McCloud und seine Lylat-Crew haben amputierte Beine. Betrachtet man aber die Figuren in den neuesten Episoden, so könnte man meinen, es handelt sich um Stiefel.

FAKT # 552: In dem zu Weihnachten erscheinenden Disney-Film **Ralph reichts** trifft der Hauptakteur bei einer Therapiesitzung unter anderem auch auf einen Geist aus **Pac-Man**, Dr. Eggman aus der **Sonic**-Serie und auf Marios Erzfeind Bowser.

FAKT # 553: Als Vorbild für die Wolkenvögel aus **The Legend of Zelda: Skyward Sword** diente der Schuhschnabel, ein afrikanischer Vogel, der jedoch lieber schreitet als fliegt.

FAKT # 554: In **Super Smash Bros. Melee** existiert eine Trophäe zu **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**, nämlich Dixie Kong. Seltsamerweise gibt es aber keine Diddy-Trophäe, der immerhin sogar im Titel des Super-Nintendo-Spiels erwähnt wird.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Nintendo-Konsole war zum Start viel zu teuer? Welche war ihr Geld wert?

⬆ GAMECUBE

Verrückte Welt: Der GameCube wurde einst zum Einstiegspreis in Höhe von 249 Euro angekündigt – aber letztlich kam die Konsole am 3. Mai 2002 für nur 199 Euro in die Läden. Der ursprünglich ausgewiesene Verkaufspreis wurde also noch vor Veröffentlichung um 50 Euro gesenkt! Offenbar hat Nintendo Angst bekommen, weil Sony zuvor überraschend – als Reaktion auf die Markteinführung des GameCube – bei der PlayStation 2 den Rotstift angesetzt hatte.

⬇ NINTENDO 64

Das ging schnell: Nachdem Nintendos 64-Bit-Maschine am 1. März 1997 für 399 Mark in den Handel kam, wurde der Preis nur acht Wochen später drastisch gesenkt: Ab dem 2. Mai 1997 kostete der schwarze Modulschlucker nur noch 299 Mark. Das führte dazu, dass sich treue Nintendo-Fans veräppelt vorkamen: Sie sahen sich als Gelackmeierte, weil sie keine Wiedergutmachung für die rasche Preissenkung erhielten, etwa in Form kostenloser Spiele oder eines Wertgutscheins.

⬆ SUPER NINTENDO

Bedenkt man, dass dem Super Nintendo bei Veröffentlichung noch der Jump&Run-Klassiker **Super Mario World** beilag und das Paket trotzdem nicht mehr als 329 Mark kostete, war das ein extrem faires Angebot. Umgerechnet sind das heute nicht mehr 170 Euro. Später gab es sogar noch weitere Konsolenangebote, etwa Sets mit **Super Street Fighter II** oder dem Game Boy Player, Letzteres unter dem kultigen Namen „More Fun Set".

⬆ Wii

Kaum eine Nintendo-Konsole hat ihren Einführungspreis so lange halten können wie die Wii. Der weiße Kasten wurde im Dezember 2006 herausgebracht, sogar zwei Jahre später kostete die Wii immer noch 250 Euro. Erst allmählich senkten einige Händler die Preise, mittlerweile wird die Wii sogar für nur noch 150 Euro angeboten – Spiele inklusive! Dafür fehlt beim neuen Wii-Modell die Möglichkeit, GameCube-Spiele zu zocken.

⬇ NINTENDO 3DS

Wir wissen schon, was ihr jetzt alle denkt: „Was hat die N-ZONE denn bloß? Nintendo hat doch alle Frühkäufer des 3DS mit einem umfangreichen Paket von 20 kostenlosen Spielen entlohnt." Das mag zwar stimmen, dennoch war der Preis bei der Einführung der 3D-Konsole zu hoch angesetzt. 250 Euro – so viel verlangte Nintendo für den 3DS – mag für eine stationäre Heimkonsole angemessen sein, doch für tragbare Hardware wollten nur wenige so viel Geld hinblättern.

Huch, dieser Boss sieht ja aus wie Kater Karlo!

THE MAGICAL QUEST

SNES Mickys 16-Bit-Märchen fesselt noch immer.

Für die Wii steht gerade **Disney Micky Epic 2: Die Macht der 2** in den Startlöchern – wer es ein bisschen nostalgisch mag, dem sei **The Magical Quest starring Mickey Mouse** fürs Super Nintendo ans Herz gelegt. Das Spiel besticht durch hervorragende Animationen, abwechslungsreich gestaltete Levels, erstklassige Bosskämpfe (oben im Bild: das Duell mit einer Schlange, die uns allen reichlich bekannt vorkommen dürfte) und eine ganz große Portion Charme. Die Geschichte ist zwar nicht der Rede wert (Mickys Hund Pluto wurde durch Imperator Kater Karlo entführt – gähn!) und auch die Spielzeit ist nicht allzu lang – aber dennoch sollte **The Magical Quest** in keiner Super-Nintendo-Sammlung fehlen. Allein die märchenhafte Präsentation ist es wert, dass man die ergraute 16-Bit-Konsole erneut an den Fernseher stöpselt. Für den Game Boy Advance wurde das Jump & Run übrigens fast zehn Jahre später neu aufgelegt – dann sogar mit dem Disney-Duo Micky und Minnie in den Hauptrollen, spielerisch aber ansonsten weitgehend unverändert. ■

Christoph meint: *„Mit der langen Spielzeit von **Super Mario World** kann **The Magical Quest starring Mickey Mouse** nicht mithalten. Die Geschichte, um die es hier geht, ist ziemlich belanglos. Und dennoch fesselt das Disney-Jump&Run auf einzigartige Art und Weise an den grauen SNES-Controller. Wer eher auf Gänsevögel steht, wie sie zum Beispiel die Ducks sind, dem sei der Super-Nintendo-Geheimtipp **Donald Duck in Maui Mallard** empfohlen. Darin mimt der berühmte Erpel aus Entenhausen einen unerschrockenen Ninja."*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus

Bühne frei für den Game Boy Advance mit 32-Bit-Power und massig Super-Nintendo-Remakes!

DER GAME BOY ADVANCE

Im Sommer 2001 – drei Jahre nach Veröffentlichung des Game Boy Color und ein Jahr vor dem GameCube-Start in Europa – brachte Nintendo den Game Boy Advance in die Läden. Mit mehr als 32.000 Farben, die das Gerät darstellen konnte, und dem 32-Bit-Prozessor sicherte sich die Mobilkonsole rasch etliche Sympathiepunkte.

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	**Der Game Boy Advance**
N-ZONE 12/12	Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13	Der GameCube

SUPERSPIELE MIT SUPERSTARS

Auf kaum einer anderen Nintendo-Mobilkonsole tummeln sich so viele berühmte Nintendo-Helden in so hervorragenden Spielen. Die besten Abenteuer von Super Mario und Co. präsentieren wir euch in diesem Extrakasten! Ausgenommen sind Spiele, die es bereits im Rahmen des 3DS-Botschafterprogramms gab.

SUPER MARIO

Ihr habt den Super-Nintendo-Hit **Super Mario World** verpasst? Ernsthaft? Das kann doch nicht sein! Dann führt kein Weg daran vorbei, den Meilenstein der 16-Bit-Geschichte auf dem Game Boy Advance durchzuspielen. **Super Mario Advance 2**, wie der Untertitel der GBA-Neuauflage lautet, bietet allerfeinste Jump&Run-Unterhaltung mit gigantischem Umfang: Wer die 96 Ausgänge in den regulären Levels gefunden hat, der kann im Automatenklassiker **Mario Bros.** zu zweit nach dem Highscore jagen.

LINK

Einen weiteren SNES-Hammer gibt es für den Game Boy Advance als überaus geglückte Neuauflage: **A Link to the Past**, die nach Meinung zahlreicher Fans beste **The Legend of Zelda**-Episode, enthält nicht nur das komplette 16-Bit-Action-Adventure, sondern auch noch den Mehrspielertitel **Four Swords**. Darin streift ihr zu viert durch Landschaften und Tempelanlagen, löst gemeinsam Rätsel und bahnt euch einen Weg zum Ausgang. Aber Vorsicht: Das zwingend benötigte Linkkabel nicht vergessen!

MODELL-VIELFALT

Von kaum einer Spielkonsole gibt es so viele unterschiedliche Modelle wie vom Game Boy Advance. Gleich zweimal wurde Nintendos populäre 32-Bit-Konsole mit mehr oder weniger großem Erfolg neu aufgelegt. N-ZONE stellt die Modelle vor.

Der ursprünglich veröffentlichte Game Boy Advance ist zweifelsohne die klobigste aller Konsolenvarianten. Der Bildschirm befindet sich in der Mitte, links und rechts davon sind Steuerkreuz und die beiden Aktionstasten (sie sind ganz klassisch benannt, nämlich A und B) angebracht. Hübsch sieht das freilich nicht aus, dafür ist durch die enorme Größe eine gute Griffigkeit gewährleistet.

STYLE-FAKTOR: ●○○
GRIFF-FAKTOR: ●●●

Nicht einmal zwei Jahre nach dem Europastart des GBA brachte Nintendo eine Neuauflage mit dem kryptischen Buchstabenzusatz „SP“ heraus. Weil Handys zum Aufklappen 2003 schwer in Mode waren, setzte auch Nintendo auf ein Konsolenmodell mit Scharnier. Zusätzlich freuten sich die Zocker über eine eingebaute Bildschirmbeleuchtung und einen Akku. Das Gerät avancierte rasch zum Verkaufsschlager.

STYLE-FAKTOR: ●●○
GRIFF-FAKTOR: ●●○

Kurz vor der Ablösung des Game Boy Advance durch den Nintendo DS veröffentlichte Nintendo den Game Boy Micro. Das Miniaturformat sollte die Hardware dabei zum handtaschentauglichen Dauerbegleiter machen. Doch das ging gründlich schief. Der Schrumpf-Game-Boy verkaufte sich so mies, dass er innerhalb weniger Wochen für knapp zwanzig Euro angeboten wurde. Mittlerweile ist er ein begehrtes Sammlerobjekt.

STYLE-FAKTOR: ●●●
GRIFF-FAKTOR: ●○○

ECHT MIES!

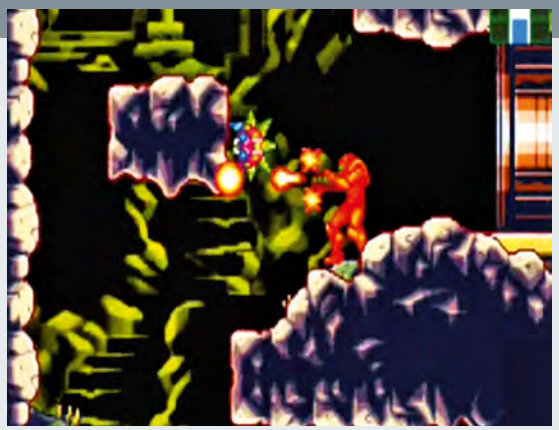
↓ Ihr habt euch den Game Boy Advance SP gekauft und wollt eure Spiele unterwegs zocken, ohne eure Mitmenschen in Bus und Bahn zu belästigen? Dann müsst ihr wohl oder übel auf Sound verzichten, denn Kopfhörer lassen sich erst mit dem Kauf eines passenden Adapters einstöpseln. Frechheit!

↓ Ursprünglich wurden austauschbare Schalen für den Game Boy Micro angekündigt. Doch die kamen nie in den Handel! Lediglich ein Drittthersteller erbarmte sich und veröffentlichte einige, wenngleich sehr hässliche, Wechselplatten. Diese klemmte man innerhalb weniger Sekunden auf das Gehäuse.

↓ Der Game Boy Advance mag zwar technisch ausgefeilt gewesen sein, doch in einer Hinsicht haperte es immer noch ganz gewaltig: Die Sichtbarkeit war in besonders düsteren Spielen (etwa der **Castlevania**-Reihe) kaum gewährleistet. So kam man um die Anschaffung des „Light Max Advance“ nicht herum.

SAMUS ARAN

Das in jeder Hinsicht gelungene 2D-Ballerspiel **Metroid: Fusion** gab es schon für die Erstkäufer des Nintendo 3DS, daher legen wir euch – sozusagen als Nachschlag – das nicht minder empfehlenswerte Samus-Aran-Spektakel **Metroid: Zero Mission** ans Herz. Die Neuauflage des allerersten **Metroid**-Spiels, das ältere Semester noch vom Nintendo Entertainment System kennen dürften, besticht auf dem Game Boy Advance durch ausgezeichnete Levels und eine neue integrierte Kartenfunktion, die eine bessere Orientierung ermöglicht.



DIE F-ZERO-PILOTEN

Zwar ist es mittlerweile recht still um **F-Zero** geworden, aber das soll sich ändern. Wie gut, dass der Game Boy Advance die einzige Nintendo-Konsole ist, auf der gleich zwei Ableger der einst äußerst erfolgreichen Science-Fiction-Rennspielserie heimisch sind. Die erste Episode mit dem Untertitel **Maximum Velocity** war Teil des 3DS-Botschafterprogramms, die zweite ist noch besser geraten: In **GP Legend** klettert ihr als Captain Falcon auf der Karriereleiter nach oben. Geheimtipp der Redaktion!

DIE KONGS

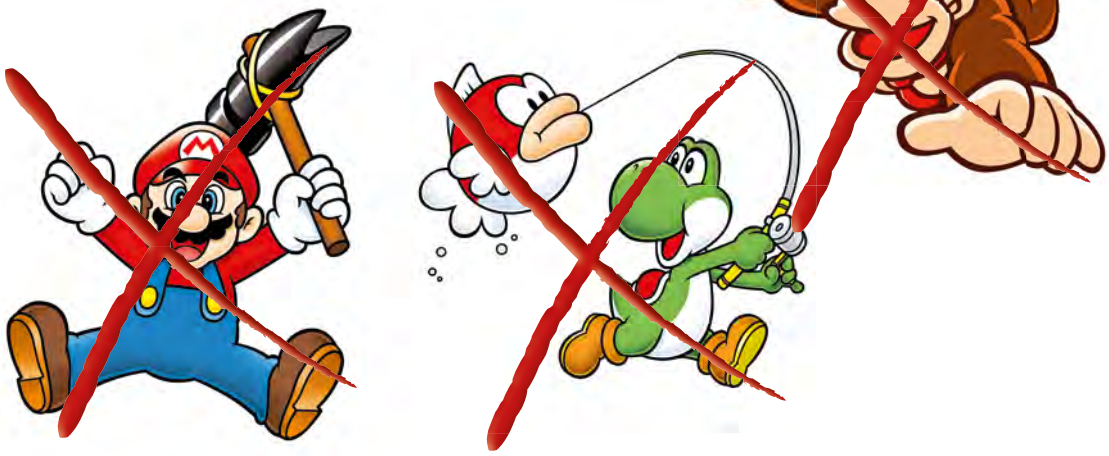
Die **Donkey Kong Country**-Trilogie, Mitte der Neunziger auf dem Super Nintendo veröffentlicht, hat auch auf dem GBA ein Zuhause – aber mit Vorbehalt! Während die ersten beiden Teile der Kong-Saga fast 1:1 den Super-Nintendo-Originalen entsprechen (jedoch mit Minispielen angereichert sind), ist **Donkey Kong Country 3** eine lausige Neuauflage, bei der in vielerlei Hinsicht gepfuscht wurde: So ist die ehemals kultige Musik einem 08/15-Soundtrack gewichen. Das stinkt nicht nur uns Redakteuren ganz gewaltig!

ES GEHT AUCH OHNE!

Text I Christoph Kraus

Ihr denkt, Nintendo-Hits ohne Mario, Link und Pikachu sind undenkbar? Von wegen!

In einem zünftigen Nintendo-Spiel müssen bekannte Helden vorkommen? Ohne Super Mario geht's nicht? Ist Donkey Kong nicht dabei, ist der Flop schon abzusehen? Das stimmt so alles nicht! In der Vergangenheit hat Nintendo schon des Öfteren gezeigt, dass das japanische Unternehmen auch ohne starke Marken extrem ausgefeilte Spiele abliefern kann. N-ZONE präsentiert ganz große Hits ohne die üblichen Helden. Bahn frei! ■



WAVE RACE 64

System: N64 I Veröffentlichung: 1997 I Anzahl der Nachfolger: 2

Die Superstars in diesem N64-Hit heißen Ryota Hayami, Ayumi Stewart, Miles Jeter und Dave Mariner. Doch herausragend an **Wave Race 64** sind weniger die Fahrer, die auf ihren Kawasaki-Jetski-Gefährten um den ersten Platz düsen als vielmehr das Gameplay. Die Wellenphysik wurde akkurat umgesetzt, die Animationen waren für den damaligen Stand der Technik beeindruckend und auch an Langzeitspaß mangelte es nicht, schließlich sorgten Zeitrennen und Stuntmodi für ausreichend Motivation. **Wave Race 64** bewies eindrucksvoll, dass Rennspiele auch dann erfolgreich sein können, wenn Wario, Captain Falcon oder Diddy Kong nicht darin vorkommen. Doch die Begeisterung über den Rennspiel-Geheimtipp war nur von kurzer Dauer: Der Nachfolger mit dem Untertitel **Blue Storm**, veröffentlicht zum GameCube-Start am 3. Mai 2002, floppte gewaltig. Erfolgreicher war da schon die Game-Boy-Episode.

1080° SNOWBOARDING

System: N64 I Veröffentlichung: 1998 I Anzahl der Nachfolger: 1

Diese Snowboard-Simulation setzt – genau wie das eingangs vorgestellte **Wave Race 64** – weder auf eine etablierte Marke noch auf populäre Figuren. Doch sei's drum: **1080° Snowboarding** avancierte auf Anhieb zum Liebling der Spieler und Kritiker gleichermaßen. Mit der ausgefeilten Steuerung, der detailverliebten Grafik und dem unverbrauchten Soundtrack trafen die Entwickler (unter der Leitung des legendären Shigeru Miyamoto) offenbar den Nerv der Zeit. Die knapp fünf Jahre später veröffentlichte Fortsetzung **1080° Avalance** auf dem GameCube wurde hingegen kaum noch beachtet, auch die Wertungen in der Fachpresse fielen eher verhalten aus. N-ZONE vergab nur eine Wertung im mittleren Siebzigerbereich. Angesichts dessen ist nicht anzunehmen, dass Nintendo noch einmal auf eine Wiederbelebung der Marke **1080°** drängen wird.

ANIMAL CROSSING

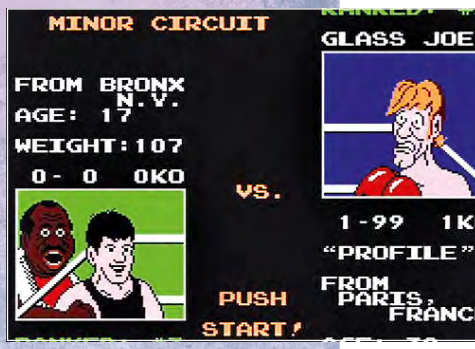
System: N64 I Veröffentlichung: 2001 I Anzahl der Nachfolger: 3

Bevor **Animal Crossing** – zunächst nur in Japan – unter dem Namen **Doubutsu no Mori** fürs Nintendo 64 veröffentlicht wurde, kannte Tom Nook, Resetti, Reiner, K.K. Slider und die übrigen Dorfbewohner noch niemand. Die Figuren waren allesamt neu, das Spielkonzept noch völlig frisch. Zwar orientierte sich **Animal Crossing** am Gameplay bekannter Lebenssimulationen à la **Die Sims**, doch so richtig populär wurde die Nintendo-Reihe erst mit Veröffentlichung der GameCube-Version im Herbst 2004. Mittlerweile sind die liebenswerten Tierwesen, die im beschaulichen Dörfchen Animal Crossing residieren, natürlich längst gefeierte Stars. Doch Nintendo musste erst einen langen Atem beweisen, um uns Europäern die fernöstlich angehauchte Präsentation und das behäbige Spielprinzip schmackhaft zu machen. Die hier abgedruckten Bilder zeigen übrigens die N64-Originalversion – sie entspricht inhaltlich jedoch weitgehend dem GameCube-Nachfolger, wie wir ihn kennen.

PUNCH-OUT!!

System: NES I Veröffentlichung: 1990 I Anzahl der Nachfolger: 2

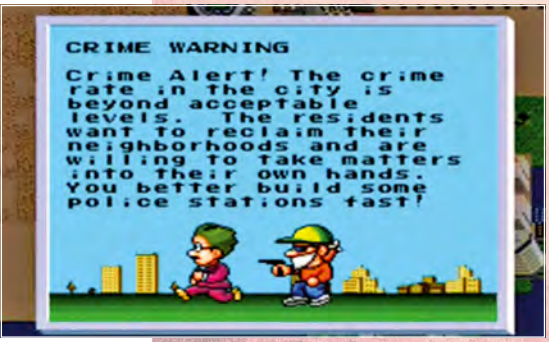
Auch das Boxspiel **Punch-Out!!** – hier in der überarbeiteten Fassung vom Nintendo Entertainment System zu sehen – setzte anfangs auf unverbrauchte Spielfiguren. Mario tritt zwar in der Rolle des Schiedsrichters auf, doch ansonsten dominierten Newcomer das Geschehen. Einer der Prügler hieß beispielsweise Glass Joe und war ein 38-jähriges Schwergewicht aus Paris. Er kämpfte unter anderem gegen den 17-jährigen Jungspund Little Mac aus New York. Erst in der kürzlich veröffentlichten Wii-Episode, die wie das Original ebenfalls **Punch-Out!!** heißt und von Next Level Games entwickelt wurde, kam ein bekanntes Nintendo-Gesicht zum Zuge: Donkey Kong. Die übrigen Boxer waren fast ausnahmslos Nobodys.



SIMCITY

System: SNES I Veröffentlichung: 1992 I Anzahl der Nachfolger: -

Wir präsentieren feierlich die Superstars dieser Städtebausimulation – und zwar in alphabetischer Reihenfolge: Brücken! Häuser! Straßen! Vor so viel Prominenz ziehen wir doch glatt den Hut. Doch Spaß beiseite: Bei einem Spiel, in dem es um den Ausbau von Infrastruktur geht, überraschen diese „Hauptdarsteller" nicht. **SimCity** war übrigens die einzige Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Maxis. Die weiteren Ableger der Simulationsreihe waren eigenständige Entwicklungen, keine offiziellen Fortsetzungen.



ARCADE-AUTOMATEN VON NINTENDO

Text | Uwe Hönig Diesmal präsentieren wir euch einige der interessantesten Automaten-Games, bei denen Nintendo die Finger im Spiel hatte!

AUTOMATEN

DONKEY KONG
Hinter dem Charakter Donkey Kong steckt niemand Geringeres als das Entwicklergenie Shigeru Miyamoto, der bekanntlich auch die Nintendo-Berühmtheiten Mario und Zelda erfunden hat. Der **Donkey Kong**-Videospielautomat von 1981 hat übrigens nicht nur das Genre der Jump & Runs begründet, sondern gilt mit knapp 100.000 ausgelieferten Geräten als zweiterfolgreichstes Arcade-Game aller Zeiten.

DONKEY KONG JR.
Der berauschende Erfolg von **Donkey Kong** spornte natürlich zur Entwicklung eines Nachfolgers an, der 1982 veröffentlicht wurde. Jedoch konnte **Donkey Kong Jr.** mit „lediglich" 30.000 ausgelieferten Automaten nur bedingt an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen.

DONKEY KONG 3
Ein weiteres Jahr später wurde mit **Donkey Kong 3** auch schon der nächste Spielhallen-Nachfolger präsentiert, jedoch stellten die Absatzzahlen von insgesamt nur 5.000 Geräten eine herbe Enttäuschung für Nintendo dar.

MARIO BROS.
1983 kam auch der erste **Mario Bros.**-Automat in die Spielhallen, bei dem Luigi erstmals als spielbarer Charakter auftauchte. Die Anzahl der ausgelieferten Automaten reichte zwar nicht annähernd an das Ergebnis von **Donkey Kong** heran, was dem riesigen Erfolg der beiden italienischen Brüder in den folgenden Jahren jedoch keineswegs schaden sollte!

DER MARIO-FLIPPER

Als kleine Kuriosität präsentieren wir euch an dieser Stelle den extrem seltenen **Super Mario Bros.**-Flipper des Herstellers Gottlieb. Der coole Flipper stammt aus dem Jahr 1992 und wurde damals nur in geringer Stückzahl hergestellt. Solltet ihr also in einer Spielhalle zufällig auf eines dieser Geräte stoßen, lohnt es sich auf jeden Fall, ein paar Münzen einzuwerfen! Für die Produktion des Flippers hat Gottlieb erstmals ein sogenanntes Dot Matrix Display (DMD) verwendet, was ein flexibleres Multiball-Spiel ermöglicht.

PLAYCHOICE-10

Beim PlayChoice-10 handelt es sich um einen Videospielautomaten, der im Grunde ein Nintendo Entertainment System von Nintendo enthält und ab 1986 gebaut wurde. Über einen zweiten Monitor stehen auf dem Gerät insgesamt zehn Games zur Auswahl, für die man durch Münzeinwurf eine bestimmte Spieldauer einkauft. Aufgrund der verwendeten Hardware-Basis sehen die Titel auf dem Gerät etwas schlechter aus als die jeweiligen Spielhallenoriginale.

CRUIS'N USA, CRUIS'N WORLD UND CRUIS'N EXOTICA

Von 1994 bis 1999 entwickelten Nintendo und Midway die Arcade-Rennspiele **Cruis'n USA**, **Cruis'n World** sowie **Cruis'n Exotica**. Der Serienerstling sollte bereits vor dem Start des N64 für Furore sorgen, indem angekündigt wurde, die Spielhallenversion würde auf einer modifizierten N64-Hardware laufen. Jedoch basierte das Innenleben des Automaten leider nicht wie versprochen auf dieser sogenannten Ultra-64-Hardware. Offenbar war das Nintendo-System für die Spielhalle 1994 noch nicht einsatzbereit, weshalb Midway kurzerhand die hauseigene V-Unit-Hardware verwendete. Im Inneren des Nachfolgers **Cruis'n World** kam wieder die V-Unit-Technik zum Einsatz, während für **Cruis'n Exotica** die sogenannte Zeus-II-Hardware (ebenfalls von Midway) genutzt wurde. Da diese Midway-Systeme leistungsfähiger als das N64 sind, konnten die damaligen N64-Umsetzungen der drei Rennspiele niemanden wirklich vom Hocker hauen!

MARIO KART ARCADE GP UND MARIO KART ARCADE GP 2

Mario Kart Arcade GP läuft wie **F-Zero AX** auf dem Triforce Arcade Board und wurde von Namco entwickelt. Aus diesem Grund dürfen neben den gewohnten Nintendo-Helden auch die Namco-Charaktere Pac-Man, Ms. Pac-Man und Geist Blinky mit um die Wette fahren. Als Besonderheit enthält das Gerät eine Kamera, die vor dem Start ein Foto vom Spieler knipst (auf Wunsch modifizierbar), welches bei den Mehrspielerpartien über dem eigenen Kart angezeigt wird. Der Nachfolger **Mario Kart Arcade GP 2** ist 2007 veröffentlicht worden und enthält als zusätzliche spielbare Charaktere den Bösewicht Waluigi und das Tamagotchi Mametchi.

F-ZERO AX

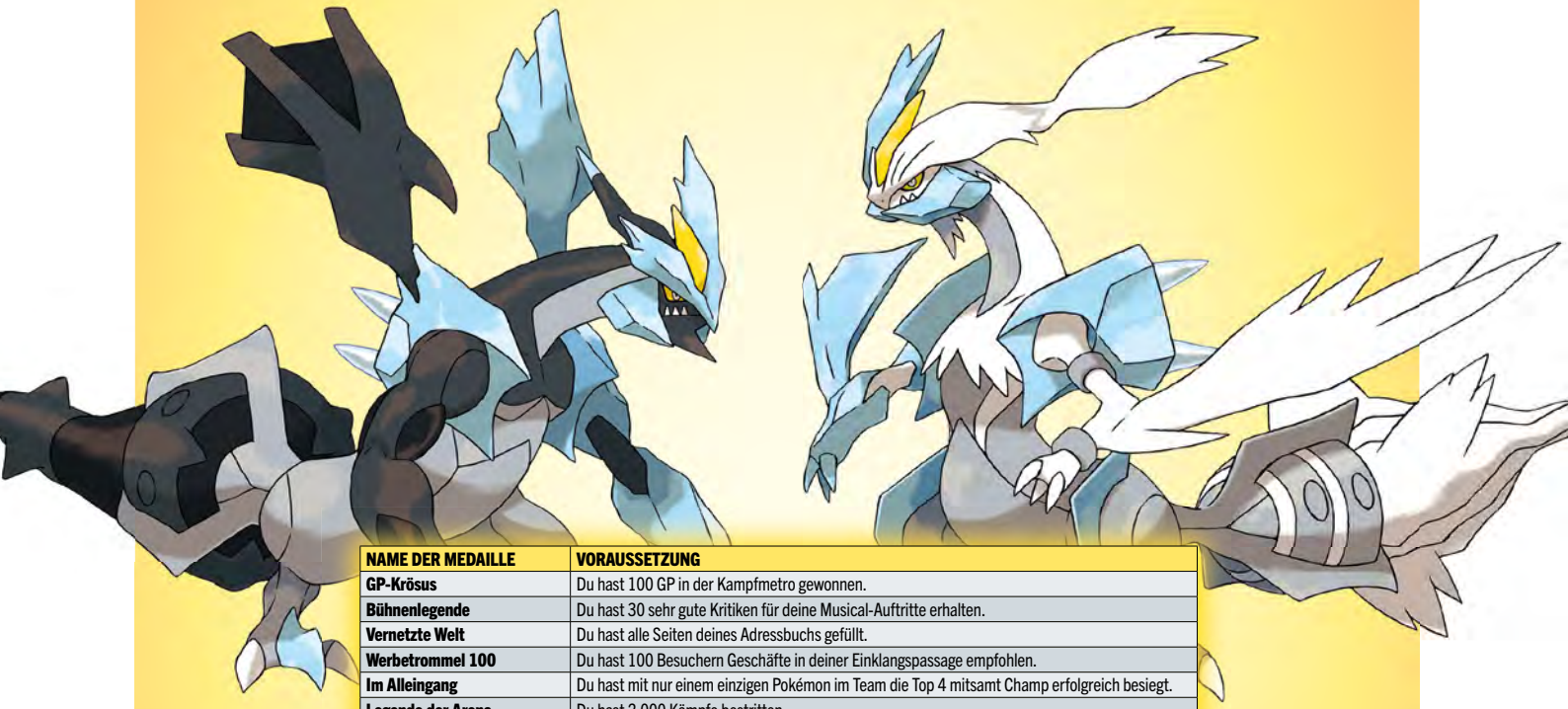
Bei **F-Zero AX** handelt es sich um die Spielhallenversion des GameCube-Titels **F-Zero GX** aus dem Jahr 2003. Das Innenleben des Automaten basiert auf einer erweiterten GameCube-Hardware und wurde von Namco, Sega und Nintendo gemeinsam entwickelt. Folglich ist die Bezeichnung „Triforce Arcade Board" nicht nur eine **Zelda**-Anspielung, sondern dient als Hinweis auf die Gemeinschaftsarbeit der drei großen Unternehmen. Der schwere, sperrige Automat verfügt über ein Hydraulik-System, das auf Lenkbewegungen entsprechend reagiert und euch kräftig durchschüttelt. Das im Sitz montierte Soundsystem sorgt darüber hinaus für eine grandiose Geräuschkulisse, die selbst den hohen Lautstärkepegel in einer belebten Spielhalle übertönt.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

POKéMON SCHWARZE EDITION 2 UND WEISSE EDITION 2

DS – Wir zeigen euch, wie ihr an die schwierigsten Medaillen gelangt!

In **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** erhaltet ihr erstmals die Medaillen, die vergleichbar mit den Stempeln aus **Wii Sports Resort** sind. Einige davon sind aber richtig schwer zu bekommen! In Zusammenarbeit mit dem PokéWiki helfen wir euch weiter.



NAME DER MEDAILLE	VORAUSSETZUNG
GP-Krösus	Du hast 100 GP in der Kampfmetro gewonnen.
Bühnenlegende	Du hast 30 sehr gute Kritiken für deine Musical-Auftritte erhalten.
Vernetzte Welt	Du hast alle Seiten deines Adressbuchs gefüllt.
Werbetrommel 100	Du hast 100 Besuchern Geschäfte in deiner Einklangspassage empfohlen.
Im Alleingang	Du hast mit nur einem einzigen Pokémon im Team die Top 4 mitsamt Champ erfolgreich besiegt.
Legende der Arena	Du hast 2.000 Kämpfe bestritten.
E.-Punkte-Krösus	Deine Pokémon haben innerhalb von 24 Stunden 1.000.000 EP erhalten.
1.000 Passanten	Dir sind 1.000 Leute im Vorbeigehen begegnet und eure C-Gears haben sich verknüpft.

Einen Kassenschlager bei Pokéwood landen? Kein Problem, wenn man weiß, wie's geht!

Die Filmstudios von Pokéwood in der Nähe von Vapydro City lassen euch viele verschiedene Meisterwerke erschaffen, wenn ihr beim Dreh die richtigen Anweisungen gebt. Damit euer nächster Film ein Blockbluster wird, zeigen wir euch hier zusammen mit dem PokéWiki den perfekten Ablauf der Episode „Die Pforten des Zauberreichs".

1. Setzt in Szene 1 zunächst Eissturm mit eurem Gelatini ein, wählt im weiteren Verlauf die erste Dialogzeile.
2. Setzt auch in Szene 2 Eissturm ein. Das hat zur Folge, dass Sabrinas Fleknoil besiegt wird und sie es durch ihr Fletiamo ersetzt.
3. Macht erneut von Eissturm Gebrauch und wählt anschließend den Satz unter Dialogzeile 1.
4. Der Einsatz von Eissturm nimmt kein Ende: Wenn ihr es hier einsetzt, besiegt ihr durch den Typvorteil auch das stärkere Fletiamo.
5. In den übrigen Szenen kommt es nur noch darauf an, den Gegner mit irgendeiner Attacke zu besiegen. Eissturm ist hier nicht mehr notwendig.

Bonus: Ein Überraschungsende erlebt ihr, wenn euer eigenes Pokémon alle Szenen unbeschadet übersteht.

MADAGASCAR 3 – FLUCHT DURCH EUROPA

Wii – „Banana Dash Of Rome“ freischalten

Um das abgefahrene Bonusspektakel „Banana Dash Of Rome“ freizuschalten, müsst ihr im Zirkus „Promotion“ auswählen und dann den folgenden Code eingeben:

Grüne Taube, Apfel, Grüne Traube, Erdbeere

MONSTER HIGH: MONSTERKRASSE HIGHSCHOOL-KLASSE

DS – Praktische Freischaltcodes

Im Pausemenü von **Monster High** könnt ihr im entsprechenden Untermenü die folgenden Codes eingeben, um einige nette Extras freizuschalten:

CODE	EFFEKT
1328	Neuer Song beim „Terror Under The Sea“-Tanz
1330	„Fab Pets“-Spind-Aufkleber-Pack
1331	„Growliclous“-Spind-Aufkleber-Pack
1333	„Skull-Tastic“-Spind-Aufkleber-Pack

FIRE EMBLEM – RADIANT DAWN

Wii – Endboss-Vorbereitung

Tipp #1
Die Serenes lassen sich vor dem allerletzten Spielabschnitt in einem Kapitel aufleveln, das ihr beliebig lange zocken dürft. Wenn man vorher weiß, mit welchen der Serenes man den finalen Bosskampf bestreiten möchte, kann man die fraglichen Charaktere in dem „Endloskapitel“ problemlos auf Level 40 bringen. Das schnelle Abwickeln dieser „Auflevel-Runde“ ist nicht empfehlenswert, da ihr euch sonst viele Erfahrungspunkte durch die Lappen gehen lasst. Stattet Rafiel oder Reyson im Vorfeld mit Elite aus, dann kommt ihr doppelt so schnell voran.

Tipp #2
Wer noch mehr Zeit sparen möchte, levelt Kurthnaga und Ena auf 40 hoch, was relativ einfach zu bewerkstelligen ist. Außerdem solltet ihr den Waffenlevel S+ erreichen, da Kurthnaga und Ena beliebig oft Deghinsea angreifen können, ohne dass der Kontrahent eine direkte Gegenattacke startet. Nachdem seine normale Angriffswelle überstanden ist, könnt ihr Kurthnaga und Ena einfach mit Purgativ heilen.

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Text | Tom Oertel Im neuen Layton-Abenteuer erwarten euch wieder knifflige Rätsel. Im ersten Teil unserer Komplettlösung führen wir euch durch die ersten 75.

RÄTSEL # 1: CLOWNWICKEL
Um die Fäden zu entwirren, müsst ihr zuerst das Feld oben rechts, dann das Feld in der Mitte und zum Schluss das Feld oben links anklicken.

RÄTSEL # 2: WO IST MAMA?
Gesucht wird Frau B.

RÄTSEL # 3: SUCHPLAKAT
Hier ist Plakat B die richtige Antwort.

RÄTSEL # 4: KARTGEKNIPSE
Das rechte weiße Kart in der Mitte ist hier des Rätsels Lösung.

RÄTSEL # 5: ROBO-BAUKASTEN
Die Körperteile des Roboters müssen mit der Unterseite in folgende Richtungen gedreht werden:
1. Arme nach links
2. Beine nach unten
3. Kopf nach rechts
4. Bauch nach oben

RÄTSEL # 6: HÄSCHENFÄRBEN
Dieses Rätsel sollte mit ein wenig Ausprobieren leicht lösbar sein. Wir verzichten daher auf eine Darstellung im Heft.

RÄTSEL # 7: ZELTPARTY
Im Zelt befinden sich alle Personen bis auf den vorletzten Mann mit dem Ziegenbart.

RÄTSEL # 8: BUNTE FLAGGENREIHE
Das Muster ist zweimal auf dem Bild.

RÄTSEL # 9: SONNENSTEMPEL
Antwort D ist die richtige.

RÄTSEL # 10: SCHLANGENSCHAU
Es befinden sich acht Leute in der Schlange.

RÄTSEL # 11: REQUISITENSUCHE
Die Lösung ist der Kasten in den Händen des Clowns.

RÄTSEL # 12: TRÄGERDUO
Der linke Gepäckträger trägt die Koffer B, D und E, der rechte die Koffer A, C und F.

RÄTSEL # 13: ANTIKES ALLERLEI
In 200 cm Tiefe befinden sich ein Schwert und das blaue Metall, in 150 cm Tiefe die Figur und ein Stück Holz, in 100 cm Tiefe eine Vase und Sand und in 50 cm Tiefe die Münze und ein Stein.

RÄTSEL # 14: ZAHN DER VORZEIT
Fisch A hat den Abdruck verursacht.

RÄTSEL # 15: VERRÜCKTES FOSSIL
Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr Spalte 2 ein Feld nach unten, Spalte 3 ein Feld nach oben, Reihe 4 ein Feld nach rechts sowie Spalte 4 ein Feld nach oben verschieben.

RÄTSEL # 16: WIRRE UHREN
Die richtige Uhrzeit ist 1:25 Uhr.

RÄTSEL # 17: DER SCHÖNE SCHIRM!
Der gesuchte Schirm ist Antwort B.

RÄTSEL # 18: SAFTIGES GESCHENK
Die kleinen Flaschen fassen 1 Liter, die mittelgroßen 3 Liter und die großen 6 Liter.

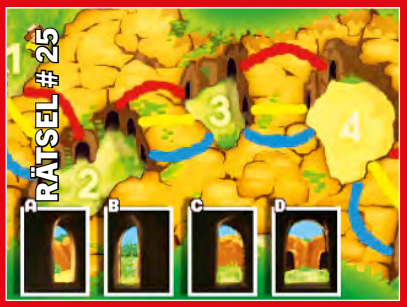
RÄTSEL # 19: KÄFERCHEN, SUCH!
Dieses Rätsel sollte keine allzu große Herausforderung darstellen und durch ein wenig Ausprobieren leicht zu lösen sein.

RÄTSEL # 20: DER GEPLAGTE LIONEL
Lionel muss höchstens vier Steine heben.

RÄTSEL # 21: BUNTE NACHBARSCHAFT
Das rechte Haus muss gelb gestrichen werden, um das Rätsel zu lösen.

RÄTSEL # 22: TOTEMTÜRME
Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr dreimal rechts unten, einmal in der Mitte oben, einmal rechts sowie einmal links schlagen.

RÄTSEL # 23: BUNTE GOLFERBANDE
Spieler D ist Herr Blau.



RÄTSEL # 24: BLÜTENSCHÜRZE
Es müssen drei Blüten unten rechts sowie zwei links oben außen platziert werden, um das Rätsel zu lösen.

RÄTSEL # 25: HÖHLENAUSBLICK
Die Reihenfolge zum Höhlenausgang lautet blau, gelb, blau und rot.

RÄTSEL # 26: KNITTERMATHE
Das Blatt muss über Kopf gelesen werden. Die Gleichung ergibt 17 – 2 = 15.

RÄTSEL # 27: GLÖCKCHEN-SCHUSS
Die Reihenfolge von links nach rechts muss 1, 4, 2, 3 lauten.

RÄTSEL # 28: HÄSCHENFÄRBEN 2
Wie bereits beim ersten Häschenfärben sollte auch hier ein wenig Ausprobieren ans Ziel führen.

RÄTSEL # 29: DUELL DER ELEMENTE
Antwort A ist die richtige.

RÄTSEL # 30: FLUNKERKRÄNZCHEN
A hat das große Stück gegessen, B das kleine und C das mittelgroße.

RÄTSEL # 31: EISIGE KAISER
Versucht, unten rechts eine senkrechte „Mauer" aus Pinguinen zu bauen. Habt ihr das geschafft, sollte das Rätsel kein Probleme darstellen.

RÄTSEL # 32: SCHIESSÜBUNG
Er schoss viermal daneben und traf einmal mitten ins Schwarze.

RÄTSEL # 33: KETTEN-CHAOS
Hier muss das Glied H entfernt werden, um das Rätsel zu lösen.

RÄTSEL # 34: WAS DIE KATZE STAHL

Es fehlt ein Teil des Tellers C.

RÄTSEL # 35: VERSTECKTE STERNE

Die richtige Lösung ist B.

RÄTSEL # 36: MUTTIS DONUTS

Gesucht werden die Donuts, bei denen sich weiße Glasur und Schokolade gegenüberstehen, also der zweite, neunte und zwölfte.

RÄTSEL # 37: DIE ROULETTE-REGEL

Die nächste Zahl lautet 6.

RÄTSEL # 38: FARBENFROHE FORMEN

Gesucht wird das sechste Muster, aus dem sich ein Würfel falten lässt. Hierzu bildet ihr zwei sich entgegengesetzte Ls und legt diese von unten links nach oben rechts zu einem Treppenmuster zusammen, sodass ihr zwei farbige Quadrate pro Reihe habt.

RÄTSEL # 39: FLIESENHUT

Um dieses Rätsel zu lösen, müsst ihr mit der weißen Fläche außen anfangen. Bildet anschließend die Unterkante des Huts und verdeckt den Rest mit den weißen Kacheln. Abschließend setzt ihr den roten Streifen und überdeckt den Rest mit einer schwarzen Kachel.

RÄTSEL #40: KABELQUARTETT

Kabel A führt zu Steckdose 3, B zu Steckdose 4, C zu Steckdose 1 und D zu Steckdose 2.

RÄTSEL # 41: BEWEGUNGSMUSTER

Ein solches Bewegungsmuster findet man nur in einem Park.

RÄTSEL # 42: DAS PROMINENTENPAAR

Das Paar scheint sich zu unterhalten, wenn man das Foto um die Säule wickelt.

RÄTSEL # 43: SCHACHBRETTSCHNITT

Fangt an, indem ihr das Schachbrett durch ein Kreuz mittig teilt. Versucht dann, die vier Teile des Schachbretts so einzuteilen, dass in jedem Viertel ein weißer und ein schwarzer Bauer stehen.

RÄTSEL # 44: KARTENKRAN

Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr auf den Klötzen ein Kreuz-Muster zusammenlegen.

RÄTSEL # 45: RETTE DIE KÖNIGIN

Dieses Rätsel sollte mit ein wenig Ausprobieren leicht lösbar sein. Wir verzichten daher auf eine Darstellung im Heft.

RÄTSEL # 46: PIZZAPATZER

Hierbei handelt es sich um ein Rätsel, bei dem ihr durch Ausprobieren am besten zum Ziel kommt.

RÄTSEL # 47: DIE TENNISDAMEN

Tennisdame F verlor gegen E.

RÄTSEL # 48: ÄRGER MIT DEM LICHT

Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr lediglich die Zahlen von 1–8 mit den Lampen abbilden. Die Reihenfolge der Farben lautet: weiß, rot, blau, gelb, gelb, blau, rot, weiß.

RÄTSEL # 49: DIE LEIDEN DER A

A saß in Reihe 6 auf Platz 4.

RÄTSEL # 50: KATZENSOLITÄR

Das Rätsel ist durch ein wenig Ausprobieren leicht zu lösen. Achtet lediglich darauf, dass ihr nicht zu viele weiße Katzen am Rand platziert, da die Abstände sonst zu groß werden.

RÄTSEL # 51: FESCHE BÄRCHEN

Die richtige Antwort lautet Bär D.

RÄTSEL # 52: GLÄNZENDE ANSICHTEN

Um dieses Rätsel erfolgreich zu lösen, setzt ihr den Diamanten auf das Feld C1. Der Rubin gehört auf A2, der Saphir auf D3 und der Smaragd zu guter Letzt auf Feld B4.

RÄTSEL # 53: TOTEMTÜRME 2

Dieses Rätsel sollte mit ein wenig Ausprobieren leicht lösbar sein. Wir verzichten daher auf eine Darstellung im Heft.

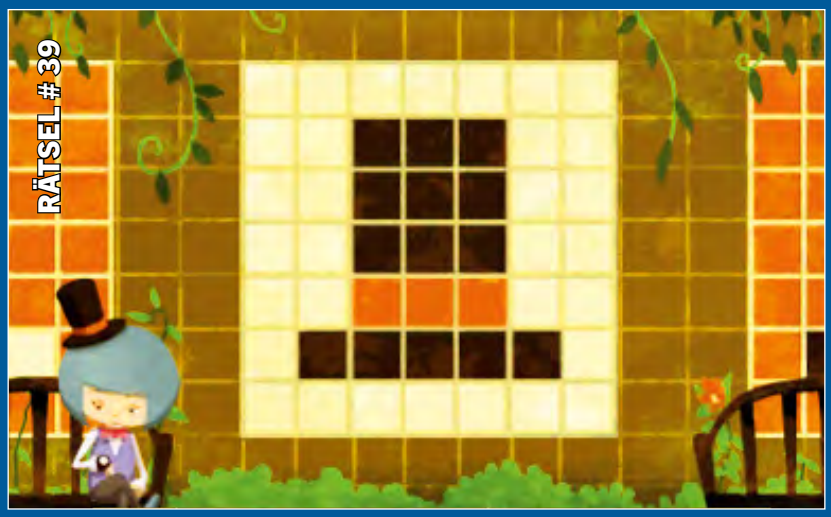
RÄTSEL # 54: VERWIRRTER ARCHÄOLOGE

A: Beil B: Krug C: Teller D: Halskette E: Holzblock F: Schwert

Der Archäologe fand das Beil in Loch A, den Krug in Loch B, den Teller in Loch C, die Halskette in Loch D, den Holzblock in Loch E sowie das Schwert in Loch E.

RÄTSEL # 55: KÄFERCHEN, SUCH! 2

Wie bereits im ersten Teil des Rätsels soll-



tet ihr auch hier durch ein wenig Ausprobieren ans Ziel kommen.

RÄTSEL # 57: KISSENKUNST

Um das Rätsel zu lösen, müssen auf den Feldern A6, B3, C7, D2, E8, F5, G1 sowie H4 Aufnäher angebracht werden.

RÄTSEL # 58: UNBEKANNTE BLÖCKE

Der Baumeister muss alle zehn Blöcke hochheben, um sich sicher sein zu können.

RÄTSEL # 59: BLUMENMOSAIK

Achtet hierbei darauf, dass die Konturen der neuen Blume richtig aneinander anliegen. Das Rätsel sollte durch Ausprobieren leicht zu lösen sein.

RÄTSEL # 60: GELÄNDESICHERUNG

Dieses Rätsel sollte mit ein wenig Ausprobieren leicht lösbar sein. Wir verzichten daher auf eine Darstellung im Heft.

RÄTSEL # 61: SUMMENSCHLOSS

Um das Rätsel zu lösen, müssen die Zahlen so angeordnet werden, dass in der ersten Reihe 213 steht, in der zweiten Reihe 321 und in der dritten 132.

RÄTSEL # 62: SCHILD-GESCHIEBE

Aus den Einzelteilen entsteht eine Hand, die nach links zeigt. Legt den langen Finger nach oben links und orientiert euch dann an den Konturen, um das Rätsel zu lösen.

RÄTSEL # 63: SPUREN IM MATSCH

Es sind zwar viele Fußabdrücke im Sand zu erkennen, die Brücke haben jedoch nur zwei Leute überquert.

RÄTSEL # 64: BIZARRES BILD

Um das Rätsel zu lösen, müsst ihr die beiden nach oben und unten versetzten Spalten in die Mitte schieben. Anschließend schiebt ihr noch die einzige versetzte Reihe in die Mitte.

RÄTSEL # 65: KATZENSOLITÄR 2

Wie auch beim ersten Teil des Rätsels ist hier darauf zu achten, dass nicht zu viele weiße Katzen ganz außen stehen, da die Abstände sonst zu groß werden.

RÄTSEL # 66: HIN UND HER UND HIN ...

Der Polizist läuft 2.600 Meter, bis er wieder zu Hause ist.

RÄTSEL # 67: DER LIEBESBEWEIS

Des Rätsels Lösung ist es, das Licht aus- und die Schreibtischlampe einzuschalten.

RÄTSEL # 68: WANN SCHLIESSEN WIR?

Korrekt ist, dass D Montag, B Dienstag, F Mittwoch, E Donnerstag, C Freitag, A Samstag und G Sonntag schließen.

RÄTSEL # 69: PIZZAPATZER 2

Genau wie der erste Teil des Rätsels ist auch dieses durch Ausprobieren zu lösen.

RÄTSEL # 70: DIE KLEINE AMEISE

Der Stift, der umgelegt werden muss, ist der rosafarbene, auf dem die Ameise bereits sitzt.

RÄTSEL # 71: SCHACHBRETTSCHNITT 2

Dieses Rätsel sollte mit ein wenig Ausprobieren leicht lösbar sein. Wir verzichten daher auf eine Darstellung im Heft.

RÄTSEL # 72: FLIESENTASSE

Dieses Rätsel erfordert vor allem Ausprobieren. Achtet jedoch darauf, in welcher Reihenfolge ihr die einzelnen Ebenen platziert und hervorhebt.

RÄTSEL # 73: STEINERECHNUNG

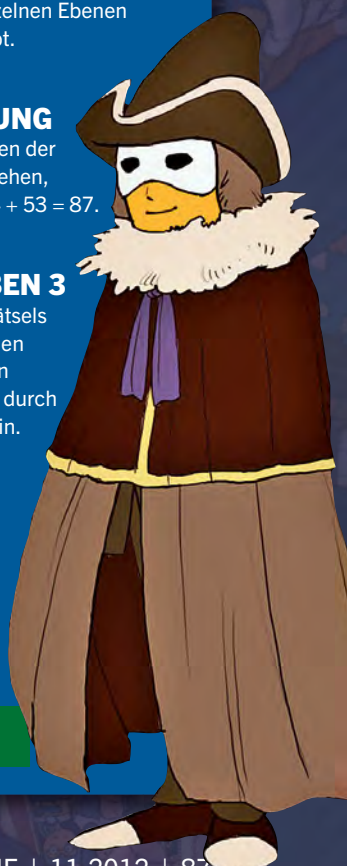
Da die Anzahl der Kanten der Symbole für die Zahl stehen, lautet die Gleichung 34 + 53 = 87.

RÄTSEL # 74: HÄSCHENFÄRBEN 3

Der dritte Teil dieses Rätsels sollte euch wie die beiden vorherigen keine großen Probleme bereiten und durch Ausprobieren lösbar sein.

RÄTSEL # 75: JOCKEY-TREPPCHEN

Spieler C belegte Rang 1, A belegte Rang 2, B Rang 3 und D schaffte es nicht auf das Treppchen.



NINTENDO IST ÜBERALL!

EXTRA

Hier kommt eine Spezialausgabe unserer beliebten Rubrik mit fünf Fundstücken aus der Nintendo-Welt!

Unser Leser David Tarakanoff war kürzlich in den USA und hat sogar den New Yorker Nintendo Store besucht. Doch er stieß auch auf diese überraschende Auto-Aufschrift!

In der Nähe von Mount Rushmore gab's auch noch einen Berg mit einer äußerst interessanten Wolkenformation. Diese erinnert nicht nur ihn an den Todesberg aus Zelda: Ocarina of Time.

David Lenzer entdeckte bei sich in Mainz unter der Theodor-Heuss-Brücke ein Graffiti, das den allseits bekannten Nintendo-Superstar Mario zeigt. Der Urheber hat sichtlich viel Zeit investiert.

Als Christoph Gedon jüngst in Straßburg Urlaub machte, entdeckte er an einer Hauswand eine nette Erinnerung an **Super Mario Bros. 3**. An einem Brunnen stieß er zudem auf einen Pilz.

In Leipzig gibt es offensichtlich einen riesengroßen Super-Mario-Fan. Auf dem Radweg des dortigen Karl-Heine-Kanals fand N-ZONE-Leserin Anett mehr als 20 (!) Motive aus dem Pilzkönigreich. Lieber Urheber, bitte melde dich bei uns – wir behandeln alles vertraulich.

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner Premiere als Gastgeber von **Wetten, dass ..?**– ein Mii von Markus Lanz gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des TV-Moderators. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 01. November 2012.

Mii

Robert G.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Robert Geiss zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Maximilian Dolle als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des stinkreichen Millionärs auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei **Leute eine PC-Tastatur in der Hand halten – in Anlehnung an das Pokémon-Tasten-Abenteuer.** Einer von ihnen musste ein schwarzes T-Shirt tragen, der andere ein weißes. Zudem musste sich auch noch ein beliebiges Haustier auf dem Bild befinden. Mehr als 50 (!) Leser erfüllten alle Bedingungen, das war Rekord. Aus Platzgründen können wir euch daher leider nicht alle Einsendungen präsentieren, aber ihr alle habt unseren allergrößten Respekt verdient. Zufällig als Sieger ermittelt wurden übrigens Cedric Theiß, Malte Thiesen und Udo Pinkes. Herzlichen Glückwunsch!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph im letzten Monat irrte, musste er seinen Kollegen ein vollwertiges Gourmet-Frühstück servieren (Abbildung ähnlich).

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Thomas wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr vor einer hölzernen Haustür steht. Darauf muss unbedingt ein Briefkasten zu sehen sein.**
2. **In dessen Schlitz steckt ihr gerade ein Frühstücksbrett – in Anlehnung an das so ähnlich aussehende Wii U GamePad.**
3. **Außerdem müsst ihr einen roten Pullover unter einem blauen Arbeitskittel tragen, die Markenzeichen von Super Mario.**

Falls er sich irrt und drei Leser die Aufgaben schaffen, verpflichtet er sich, ein eklig aussehendes „Schaumzucker-Gummibonbon“ (Zutaten u. a.: diverse Farbstoffe, Säuerungsmittel, Pflanzenkohle, Agar-Agar, Glukosesirup, Carnaubawachs) zu vertilgen. Wohl bekomm's!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. November 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Nils Evermann die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt dieser miesgelaunte Typ aus Professor Layton und die Maske der Wunder? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. November 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

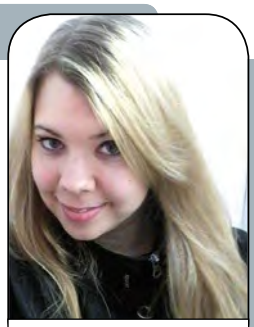
MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS MARIO-KART-7-XXL-TURNIER

Im letzten Monat wurden die Rennen der Gruppe B unseres großen **Mario Kart 7**-Turniers ausgetragen. Unten präsentieren wir die Ergebnisse. Diesen Monat duellieren sich die jeweiligen Sieger!

Armin Wegenschimmel	Turtok Rules	Turtok Rules	
Nina Eva Németh	Mounier Berouag	Mounier Berouag	
Alex Tobias Pfeiffer	David Tarakanoff	David Tarakanoff	
Etienne Krüger	Maurice Müller	Etienne Krüger	
Jonas Bant Meibi	Justin Biebor	Justin Biebor	
Benjamin Vömel	Tobias Rolle	Benjamin Vömel	
Allen Tsitak	Niels Niemann	Allen Tsitak	
Daniel André Homp	Benno Schumacher	Daniel André Homp	
Michelle Trappen	Marco Cortellucci	Marco Cortellucci	
Michael Pumberger	Yannick Dohrmann	Michael Pumberger	
Alexander Reifler	Simon Geiler	Simon Geiler	
Tobias Ihme	Kris Lee	Kris Lee	
Mario von Waschull	André Eikens	Mario von Waschull	
Fute Futmatron	Christopher Hufler	Christopher Hufler	
Marco Poloo	Dennis Gerecke	Marco Poloo	
Samie Revelations	Dennis Tsitak	Dennis Tsitak	

NACHGEFRAGT BEI … ANITA PRINZ


ANITA PRINZ

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir Anita Prinz, die schon oft erfolgreich bewiesen hat, dass sie es locker mit den Jungs aufnehmen kann.

N-ZONE: Vermisst du Luigi's Mansion: Dark Moon und Animal Crossing im Herbst-Line-up, die beide auf 2013 verschoben wurden?
Anita: Dass **Luigi's Mansion: Dark Moon** verschoben wurde, ist für mich deutlich ärgerlicher als die Verzögerung von **Animal Crossing**. Aber sowas passiert nun mal.

N-ZONE: Schon die Wii U vorbestellt?
Anita: Nein, ich habe im Moment kein Geld dafür, außerdem bietet die Konsole zum Zeitpunkt der Veröffentlichung fast keine Spiele, die mich interessieren würden. Vielleicht ändert sich das ja noch. Kaufen werde ich sie mir, schätze ich mal, aber schon noch irgendwann, nur eben nicht gleich zum Start.

N-ZONE: Mit welchem 3DS-Spiel hast du bislang am meisten Zeit verbracht?
Anita: Ganz klar, mit **Mario Kart 7**!

N-ZONE: Du bist aktive Zockerin der N-ZONE-Superliga. Was reizt dich daran?
Anita: Mir gefallen Herausforderungen; die eigene Messlatte immer höher zu legen und einfach Grenzen auszutesten. Außerdem lernt man auch immer wieder neue Leute kennen. Meine besten Freunde habe ich beispielsweise durch die Online-Modi von **Mario Kart Wii** kennengelernt und werde sie niemals wieder loslassen.

N-ZONE: Seit wann bist du eigentlich ein so großer Nintendo-Fan? Und was hat dich anfangs am meisten fasziniert?
Anita: Seit ich 1994 von meiner Mutter zu meinem Geburtstag einen grünen Gameboy geschenkt bekommen habe, bin ich Nintendo-Fan. Anfangs hat mich einfach alles daran fasziniert: die Spiele, die Steuerung, dass man auf so einem kleinen Bildschirm spielen kann. Natürlich wurde immer so viel gezockt, dass mitten im Spiel die Batterien ausgingen. Da fing mein Herz an, für Nintendo zu schlagen.

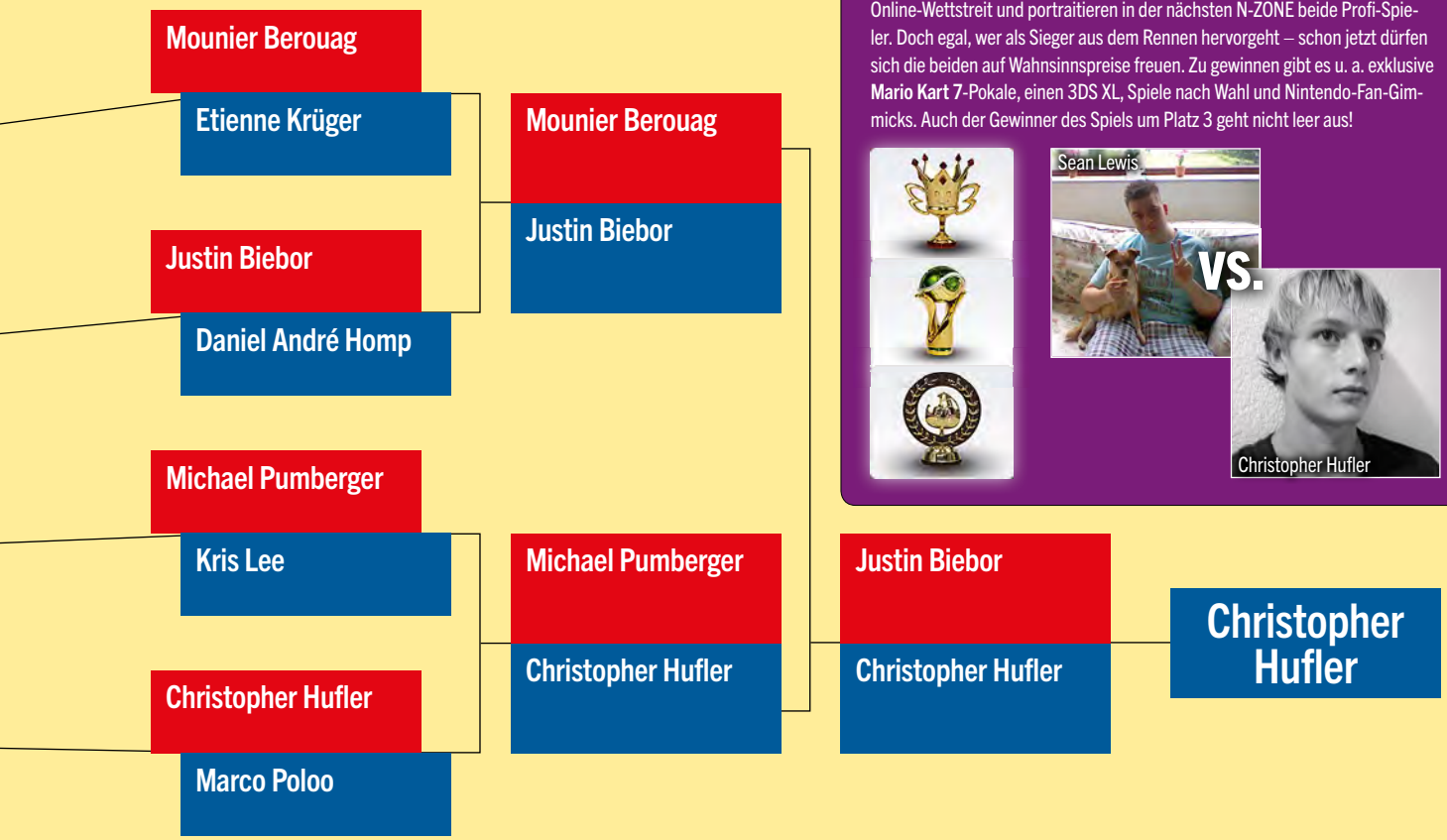
N-ZONE: Und welches war dein erstes Spiel?
Anita: Das allererste Spiel war **Asterix & Obelix**, womit ich erst mal total überfordert war. Mein zweites Spiel war **Super Mario Land**, womit ich viel besser klarkam. Noch heute zählen **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** und **Kid Dracula** zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Meine erste „richtige" Konsole von Nintendo war dann das N64. Bevor ich es bekommen hatte, mussten meine Schwester und ich gezwungenermaßen immer in ein Kaufhaus gehen und dort **Super Mario 64** zocken – meistens nach der Schule. Dabei gesellten sich noch andere Kinder dazu, mit denen wir das Spiel irgendwann durchgespielt hatten.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern noch mitteilen?
Anita: Niemals aufgeben!

DAS DUELL IHRES LEBENS

Das wird kein leichtes Unterfangen für Sean Lewis und Christopher Hufler: Diesen Monat treten die beiden Gruppengewinner unseres **Mario Kart 7**-Turniers in einem erbarmungslosen Wettstreit gegeneinander an. Wir dokumentieren den Online-Wettstreit und portraitieren in der nächsten N-ZONE beide Profi-Spieler. Doch egal, wer als Sieger aus dem Rennen hervorgeht – schon jetzt dürfen sich die beiden auf Wahnsinnspreise freuen. Zu gewinnen gibt es u. a. exklusive **Mario Kart 7**-Pokale, einen 3DS XL, Spiele nach Wahl und Nintendo-Fan-Gimmicks. Auch der Gewinner des Spiels um Platz 3 geht nicht leer aus!

VS.



LESERZITATE

Ich habe noch einen kleinen Kritikpunkt zu eurem Game-Boy-Artikel in der N-ZONE 09/2012: Auf Seite 80 schreibt ihr, dass man nie genau wusste, wie lange die Batterieladung des Game Boys noch hält. Das stimmt allerdings nicht ganz. Es ist schon richtig, dass die LED-Anzeige nicht so genau wie beim Nintendo 3DS ist. Sie verändert ihre Farbe nicht und fängt auch nicht an zu blinken, falls die Batterie schwach wird. Aber je schwächer die Batterie wurde, desto schwächer wurde auch das Licht, man konnte sich also zumindest ein bisschen orientieren, zu welchem Zeitpunkt man besser speichern sollte. Da dies trotzdem noch sehr ungenau war, habt ihr natürlich recht. Die Leistungsanzeige der neueren Modelle ist definitiv besser.

PHIL-PS

Ich kam mit der alten Akku-Anzeige, die der Game Boy bot, ehrlich gesagt weitaus besser klar, als es jetzt beim Nintendo 3DS der Fall ist. Früher hatte man eine schöne, stufenlose Anzeige und man wusste sofort: Wenn man das rote Lichtchen kaum noch sieht, ist bald Schluss. Beim DS und allen Nachfolgern gibt's hingegen nur diese bescheuerte Unterscheidung zwischen „Joo, alles okay, ich hab locker noch ewig Zeit." und „Mist, Akku gleich leer, Ladestation aufsuchen!". Das finde ich total unpraktisch, wenn man das Gerät zum Beispiel auf eine längere Autofahrt mitnehmen will. Beim Game Boy hatte man da nach einer Weile genau den Dreh raus, wie hell die Lampe sein musste, um noch eine gute Weile spielen zu können, oder wann man eben bei x Stunden Fahrt besser ein paar Ersatzbatterien mitnehmen sollte. Beim DS hab' ich jetzt absolut keine Ahnung, wie das aussieht. Wenn die Lampe grün leuchtet, kann das alles zwischen gut zwölf Stunden (bei GBA-Spielen) und fünf Minuten (aufwendige polygonale Spiele) Restzeit bedeuten und das ist doch Mist. Warum man nicht wenigstens so eine vier- bis fünfstufige Anzeige wie bei den meisten Handys einbaut, verstehe ich absolut nicht.

TINGLE

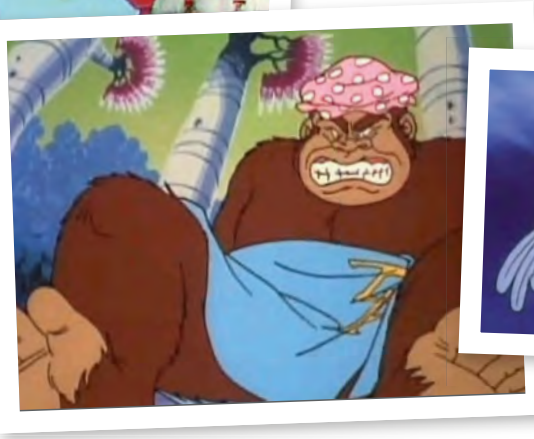
SUPER-MARIO-TV

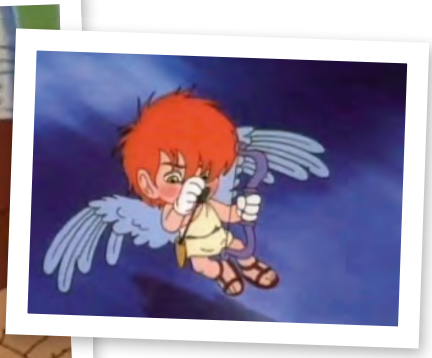
Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich habe eine Frage an euch. Kennt einer von euch noch die coolen alten Nintendo-Fernsehserien wie z. B. die Super Mario Bros. Super Show!, Captain N und The Legend of Zelda aus den Neunzigern? Wenn ja, dann würde ich gerne mal wissen, wie eure Meinung zu diesen Serien ist. Ich habe die genannten Serien damals leider nie im Fernsehen gesehen, sondern habe sie später erst auf YouTube gefunden. Ich kann mich aber noch an zwei echt gute Nintendo-Fernsehserien erinnern, die ich als Kind gerne gesehen habe. Das waren die Serien Super Mario World und Donkey Kongs Abenteuer.

N-ZONE: Diese Serien mögen zwar für manchen eine Nintendo-Jugendsünde gewesen sein, doch für die Mehrheit waren sie schlicht TV-Kult: Vor allem an der im Herbst 1988 erstmals ausgestrahlten Super Mario Bros. Super Show! scheiden sich aus heutiger Sicht die Geister. Leser älteren Semesters können sich möglicherweise noch an die Tanzeinlagen erinnern, die der 2009 verstorbene Ex-Wrestler Lou Albano in der Rolle von Mario vollführte: „Mach den Mario: Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab! Ein Schritt vor und noch einmal. Ja, tanzt den Mario!" Nüchtern betrachtet war auch Captain N eine 20-minütige Dauerwerbung für das Nintendo Entertainment System. Aber sei's drum: Die Qualität der Serie konnte mit den übrigen Samstagvormittag-Cartoons mithalten, insofern entstand für Nintendo kein Image-Schaden. Ganz im Gegenteil: NBC (sowie u. a. der deutsche Sublizenznehmer RTL II, der bis 1997 die Rechte besaß) sicherte sich respektable Einschaltquoten. Im Gegenzug beanspruchte Nintendo für seine Franchises Lizenzgebühren und versammelte potenzielle NES-Käufer vor der Mattscheibe. Ein Deal, von dem beide Seiten profitierten!

Wünsche euch weiterhin viel Erfolg bei eurer Arbeit. Macht nur weiter so!

FREDERIK MAILAND





MAJORACRAFT

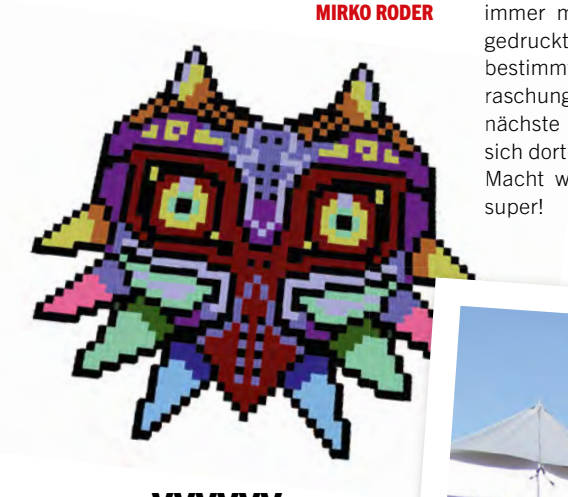
Ich hab mir einfach mal die Mühe gemacht, für euch Majoras Maske aus der berühmten **The Legend of Zelda**-Episode in **Minecraft** nachzubauen.

N-ZONE: Oha!

Dazu hätte ich noch eine Frage: Bringt Nintendo jetzt eine Neuauflage von **Majora's Mask** für Nintendo 3DS oder Wii U oder muss ich den Klassiker auf dem Nintendo 64 durchspielen?

N-ZONE: Kurzzeitig kursierte zwar das Gerücht im Netz, dass Zelda: Majora's Mask kurz vor der Enthüllung steht – aber letztlich entpuppte es sich lediglich als dummes Geschwätz.

MIRKO RODER



VVVVVV

Hallo liebes N-ZONE-Team,
in der vorletzten Ausgabe habt ihr geschrieben, dass das Spiel **VVVVVV** so heißt, weil aneinandergereihte Stacheln wie Vs aussehen. Daraufhin hat euch ein Leser berichtigt und gesagt, der Name leite sich von den Namen der Charaktere ab, die allesamt mit einem V beginnen. Dies stimmt allerdings nicht. Der Name des Spiels leitet sich tatsächlich vom Aussehen der Stacheln ab.

N-ZONE: Na also, dann hatten wir ja doch recht!

Der Entwickler, Terry Cavanagh, benannte nicht nur den Namen des Spiels, sondern auch die Charaktere nach diesem V-Muster.

JAN OELBRACHT

ARM IN ARM MIT MARIO

Hallo liebes N-ZONE-Team,
am vergangenen Wochenende war ich mit meinem Freund im Olympiapark München und habe dort einen sehr prominenten Freund getroffen, wie man auf dem beigefügten Foto sehen kann!
Mein Freund ist langjähriger N-ZONE-Leser und wollte schon immer mal in eurem Heft abgedruckt werden. Es wäre bestimmt eine riesige Überraschung für ihn, wenn er das nächste Heft aufschlägt und sich dort abgebildet findet!
Macht weiter so, euer Heft ist super!

EVA UND DANIEL

(K)EIN FEHLER?

Auf der Verpackung von **New Super Mario Bros. 2** befindet sich ein grammatikalischer Fehler. Dort heißt es: „Gib nicht auf, bevor Du nicht die Million geknackt hast!". Diese Aufforderung ergibt keinen Sinn. Korrekt wäre entweder „Gib nicht auf, bevor Du die Million geknackt hast!" oder „Gib nicht auf, solange du die Million nicht geknackt hast!".

N-ZONE: Das wollten wir genau wissen – und haben bei unseren Damen vom Lektorat nachgefragt. Hier kommt die Auskunft. „Es ist nicht unbedingt schön, aber durchaus korrekt – laut Duden: Neben der rein zeitlichen Aussage kann man mit ‚bevor', ‚bis' oder ‚ehe' zugleich auch eine Bedingung ausdrücken. Nur in diesem Fall kann auch der Nebensatz mit ‚bevor', ‚bis' oder ‚ehe' noch einmal zusätzlich verneint werden: ‚Ich werde nichts unternehmen, bevor ich nicht die Erlaubnis habe.' Ist der Nebensatz dem übergeordneten Satz vorangestellt, so ist diese zusätzliche Verneinung zu empfehlen: ‚Bevor die Kinder nicht zu Hause sind, geht die Mutter nicht schlafen.'" – Also hat doch alles seine Richtigkeit.

Übrigens: Ich halte mich jeden Dienstag gegen 14 Uhr mit meinem 3DS in den Solinger Clemens-Galerien auf – und zwar auf der Bank zwischen Cinemaxx und Nanu Nana!

N-ZONE: Vielleicht haben ja noch mehr Leser Lust, zu kommen.

DANY

NOCH'N MILLIONÄR

Ich habe zwar noch nicht eine Million Münzen in **New Super Mario Bros. 2** gefunden, aber bin mit meinem 3DS so viele Schritte gelaufen (siehe Foto)!

MAXI SCHALLER

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

GEGEIZT WIRD WOANDERS!

Die Wii U gibt es in zwei Versionen: als weiße Billigausführung für 299 Euro und als Luxus-Edition inklusive mehr Speicher und einem Spiel für 349 Euro. Blickt man da noch durch?

Christoph: Mal angenommen, du hast die Wahl zwischen einer fetten, aber teuren Karre mit allem Pipapo und einem gemütlichen Wagen, der fährt, aber eben nicht viel PS auf die Straße bringt. Für welches Auto würdest du dich entscheiden?

Thomas: Nun, Christoph, die Auto-Einleitung war aufgrund meiner mangelnden Vernunft bezüglich alter Rostlauben nicht unbedingt die beste Wahl, aber ich verstehe, worauf du hinauswillst. Natürlich würde ich mich für das Angebot mit den tolleren Features entscheiden – bei einer Sparvariante muss man eben immer auf etwas verzichten.

Christoph: Das sehe ich ganz genauso. Bei der Wii U stehen die Käufer vor einer ähnlichen Entscheidung. Sie können sich für eine weiße Wii U mit 8 GB Speicher entscheiden – oder sie schnappen sich das schwarze Konsolenmodell, das viermal so viel Platz auf der Festplatte bietet und darüber hinaus noch die Minispielsammlung **Nintendo Land** sowie Halterungen fürs GamePad enthält. Das Irre ist jedoch: Der Aufpreis beträgt lediglich fünfzig Euro! Da fällt die Entscheidung aus meiner Sicht sehr leicht.

Thomas: Aber macht es sich nicht sehr gut, wenn man preislich unter 300 Euro bleiben kann? Mit „ab 299 Euro" lässt sich doch weit besser werben als mit 349 Euro – oder etwa nicht? Und natürlich auch damit, dass Nintendo hofft, so auch gleich die Casual-Spieler zum Launch an Bord zu bekommen. Die Wii U in Weiß mit der für **Wii Fit** und ähnliche Software nötigen Ausstattung auf der einen Seite – und die Wii U in einem sexy Schwarz für den Core-Spieler auf der anderen. Beide Zielgruppen werden von Beginn an angesprochen, wobei durch diese Preispolitik und den großen Vorteil der „Gamer"-Variante wohl die meisten Käufer zur großen schwarzen Ausführung greifen werden.

Christoph: Das denke ich auch – ein Gamer wäre schon ziemlich blöd, man verzeihe mir den harten Ton, wenn er sich die 8-GB-Variante der Wii U holen würde. Schließlich bietet Nintendo in den kommenden Monaten und Jahren garantiert so viele eShop-Titel an, dass der Speicherplatz rasch belegt ist. Und ich vermute mal ganz stark, dass künftige Download-Titel deutlich mehr Platz beanspruchen, als dies im Moment der Fall ist. Medienberichten zufolge sollen herunterladbare WiiWare-Spiele ja auf maximal 40 Megabyte beschränkt sein. So eine Größe wird sich im HD-Zeitalter kaum realisieren lassen. Aber denkst du auch, dass sich Gelegenheitsspieler, die sich die Billigversion der Wii U holen, verääppelt vorkommen, wenn sie für **Nintendo Land** separat zur Kasse gebeten werden – das Spiel kostet immerhin knapp 70 Euro!

Thomas: Nicht, wenn sie nie vorhatten, **Nintendo Land** überhaupt zu spielen. Wahrscheinlich gibt's da draußen wirklich ein paar Spieler, die auch die Wii U für **Wii Fit**, **Just Dance** & Co nutzen möchten und keinerlei Ambitionen haben, Mario oder sonst wen auf dem Bildschirm hüpfen zu lassen oder Spiele zu downloaden. Praktisch, dass das Balance Board und die Controller der alten Wii noch funktionieren – dies wird für den eben beschriebenen Spielertypus ebenfalls eine große Rolle beim Wii-U-Kauf spielen. Fällt dir noch eine mögliche Käufergruppe – außer schlecht informierte Eltern in der Vorweihnachtszeit – ein, die sich für die Spar-Wii-U entscheiden könnte?

Christoph: Nein, denn ich sehe es exakt wie du (und möchte mich damit mal nicht bei dir einschleimen): Nur wer schlecht informiert ist, wird sich die 299-Euro-Wii-U holen, denn es gibt keinen plausiblen Grund für das Modell. Es sei denn, jemand legt großen Wert darauf, dass ausnahmslos alle technischen Geräte weiß sein müssen. Also halten wir fest: Die N-ZONE-Redaktion bestellt zwei Wii-U-Exemplare vor – aber in Schwarz, bitte!

AUSGABE 12/2012
AB 21.11.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

Wii U – DIE NEUE WUNDERKONSOLE

Rechtzeitig zum Launch der neuen Nintendo-Konsole liefern wir euch erste Tests der Hard- und Software, geben euch Tipps zum Konsolen-Kauf und vieles mehr!

DIE HITS DES WINTERS IM TEST!

Ob für Wii U, Wii, 3DS oder den Ur-DS – dank der vielen Neuerscheinungen von spannenden Games erwartet euch in der kommenden Ausgabe ein prall gefüllter Testteil!

Nächsten Monat werfen wir einen Blick auf das humorvolle RGP mit Mario.

Auch im nächsten Monat haben wir wieder hilfreiche Tipps zu aktuellen Top-Games.

X3
AUSGABE 12/12

Brandheiße Xbox-360-Vorschauberichte, kritische Testartikel, spannende News und vieles mehr hat euch unser Schwestermagazin X3 zu bieten. Zu den Top-Titeln der aktuellen Ausgabe zählen unter anderem **Halo 4, Forza Horizons, F1 2012, Resident Evil 6, Tekken Tag Tournament 2, Crysis 3** u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion **Mitarbeiter dieser Ausgabe** **Trainees**	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig Max Drews, Sebastian Zelada Tom Örtel
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion **Titelgestaltung**	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM